KAPPA MAGAZINE
Pubblicazione mensile - Anno XIV
NUMERO 161 - NOVEMBRE 2005
Autorizzazione Tribunale di Perugia n. 31/92
del 14 luglio 1992
Pubblicazione a cura di:
KAPPA S.r.l., via San Felice 13, 40122 Bologna
Direttore Responsabile: Sergio Cavallerin
Direttore Editoriale: Giovanni Bovini
Progetto Editoriale, Grafico, Supervisione e Coordinamento:
Andrea Baricordi, Massimiliano De Giovanni,
Andrea Pietroni, Barbara Rossi
Redazione Kappa Srl:
Rossella Carbotti, Silvia Galliani, Edith Gallon, Nino Giordano,
Nadia Maremmi, Elena Orlandi, Marco Tamagnini
Corrispondenza con il Giappone e Traduzioni:
C.I.G. Comunicazioni Italo Giapponesi (Spoleto)
Adattamento Testi:
Andrea Baricordi, Jonny Baldini
Lettering: Mimmo Giannone
Adattamento Grafico: Marco Felicioni
Hanno collaborato a questo numero:
Mauro Daviddi, Keiko Ichiguchi, il Kappa, Marco Pellitteri
Ufficio Stampa:
Vincenzo Sarno
Amministrazione:
Maria Grazia Acacia
Fotocomposizione:
Fotolito Fasertek - Bologna
Editore:
EDIZIONI STAR COMICS Srl
Strada Selvette 1 bis/1 - 06080 Bosco (PG)
Stampa:
GRAFICHE BOVINI - Bosco (PG)
Per la vostra pubblicità su questo albo:
Edizioni Star Comics S.r.l. - tel (075) 5918353
Per richiedere i numeri arretrati:
Orion Distribuzioni, Strada Selvette 1bis/1, 06080 Bosco (PG)

BLUE HOLE – Al largo delle isole Comore un piccolo villaggio di pescatori nasconde il segreto dei celacanti, pesci preistorici ritenuti estinti 65 milioni di anni fa. La giovane **Gaia** garantisce la sopravvivenza del proprio villaggio pescando di frodo i rari e pericolosi animali, che si nascondono in una fossa sottomarina detta **Blue Hole**. Un gruppo di ricercatori ha però scoperto l'ubicazione dei 'gombessa' – come li chiamano i pescatori locali e l'ambizioso **Charles Hawk** organizza una spedizione per esplorare il mistero del Blue Hole: la possibilità di un passaggio verso la preistoria. La giornalista **Julie Carlyle** è presente, così come Gaia, che è stata costretta a collaborare per non essere denunciata alle autorità. Ma nel corso dell'esplorazione il gruppo si trova davanti a un pericolo imprevisto, e la loro navicella viene risucchiata all'interno del 'buco blu'...

COLOR PRI – Lo studente **Takaaki Sasuga**, il cui desiderio segreto è quello di diventare Re del Mondo (!), riceve la devastante visita di **Yukiko** e **Kraehe**, rispettivamente sacerdotesse bianca e nera del Mondo dei Colori. La loro missione è quella di portarlo nel loro universo per fungere da tappo (!!), e chiudere così la falla che sta portando quel mondo all'estinzione! Ma il tempo loro concesso per il rientro scade, e così le due sacerdotesse devono restare nel nostro piano dimensionale. E mentre i loro due servi decidono di adottare la dolce amica di Takaaki, **Hibiki**, come nuova padrona, li raggiunge anche **Flame**, la sacerdotessa rossa...

MOKKE - Le sorelle **Mizuki** e **Shizuru Hibara** abitano presso il nonno, un esperto esorcista, e sono dotate di poteri medianici: la prima attira involontariamente verso di sé spiriti e creature ultraterrene, la seconda riesce a vederli. Nonostante ciò, la loro vita trascorre pressoché normale in un paesino di provincia, benché le due sorelle si trovino spesso a chiedere aiuto al nonno per le vicende più difficili...

OTAKU CLUB - Kanji Sasahara decide di iscriversi a un club scolastico, e s'imbatte nel **Genshiken**, il 'Circolo per lo Studio della Cultura Visiva Moderna', un vero e proprio covo di *otaku*, dal famelico **Madarame** all'enorme **Kugayama**, dal meditabondo **Tanaka** allo spettrale **Ex-Presidente**, dalla timidissima **Kanako Ono** all'insospettabile **Makoto Kosaka**, che sembra non rendersi conto della frustrazione della sua 'fidanzata' **Saki Kasukabe**: trascinata a forza nel circolo, nonostante la sua insofferenza per gli *otaku*, e mentre la sorella di Kanji, **Keiko**, le insidia il ragazzo, si trova addirittura costretta a partecipare alle attività di *cosplay*. Mentre Tanaka e Ono si fidanzano, al circolo si iscrivono due nuovi studenti: lo strambo **Kikuchi** e la 'otaku-patica' **Ogiue**. Dopo l'elezione di Kanji a neo-presidente, il Genshiken presenta una propria pubblicazione a un'importante fiera del fumetto, ma Tanaka e Kosaka preparano una sorpresa...

OH, MIA DEA! - Keiichi Morisato telefona per errore all'Agenzia Dea di Soccorso ed esprime un desiderio che lo vincola alla dea **Belldandy**. La convivenza si trasforma in amore, turbato però da elementi come le sorelle della dea, **Urd** e **Skuld**, la loro collega **Peitho**. la demone **Marller**, la regina degli inferi **Hild** (madre di Skuld), da **Keima** e **Takano**, rispettivamente il padre e la madre di Keiichi. **Rind** la Valchiria è sulle tracce del **Divoratore di Angeli**, capace di estirpare il 'custode' delle dee, e di farle cadere in stato d'incoscienza. Dopo aver messo fuori gioco Belldandy, Urd e Peitho, il Divoratore si manifesta dichiarando di aver usato come un parassita il corpo stesso di Rind per attaccare le Dee. La valchiria si strappa di dosso l'Angelo Custode infettato, e contrattacca insieme a Keiichi e Skuld, privandosi dei sigilli mistici che le impongono alcuni limiti da non superare mai: il demone viene ricacciato negli inferi...

NARUTARU - Shiina Tamai trova **Hoshimaru**, che tiene con sé, poi fa amicizia con la problematica **Akira Sakura** e il suo **En Soph**. Le creature sono 'cuccioli di drago', capaci di mutare e creare la materia, ma non sono esseri viventi, né sono capaci di procreare: per questo motivo devono legarsi a esseri umani. Hoshimaru uccide il giovane **Tomonori Komori** per salvare le due, e i suoi compagni **Satomi Ozawa** e **Bungo Takano** iniziano a cercarlo. Le autorità istituiscono un comitato per indagare su strani avvistamenti nei cieli, comandato dal dispotico **Tatsumi Miyako** e dalla dottoressa **Misao Tamai**, madre di Shiina. **Sudo Naozumi**, 'capo' di Satomi e Bungo, con la collaborazione di **Mamiko Kuri**, attiva i 'cuccioli' dei due, **Amapola** e **Hainuwele**, che annichiliscono l'esercito, mentre **Takeo Tsurumaru** e **Norio Koga** salvano Akira e Shiina. Miyako e **Aki Sato** identificano dei possessori di cuccioli di drago e li utilizzano per un test militare, proprio mentre Shiina, Bungo e Satomi scoprono le rispettive identità. Quest'ultima decide di uccidere la prima, ma una misteriosa giovane giunta dal cielo salva Shiina da morte certa. Shiina si trasferisce momentaneamente presso Takeo e Norio, i quali iniziano a sua insaputa a fare strani discorsi che la riguardano. Intanto, nell'istituto di cura in cui Sakura è stata ricoverata per aver ucciso il padre, il Direttore dell'Assistenza Sociale opera per mettere la ragazza "con le spalle al muro". Due 'incidenti' capitano nella stessa mattinata a distanza di venti chilometri l'uno dall'altro: **Jane Franklin** del Ministero della Difesa americano investe due bambini dandosi alla fuga, mentre un aereo USA precipita nel quartiere degli uffici causando innumerevoli vittime e un'evacuazione di civili. Indagando, Shiina aiuta la Franklin a dare la caccia al mostruoso **Tarasque**, che 'contiene' **Robert**, sfuggito al controllo degli americani: lo sfortunato figlio della donna è affetto da neuropatia progressiva, e l'esercito lo usava come campione da osservazione. Recuperatolo, il ragazzo muore, e la donna si costituisce, mentre Norio viene macellato da loschi figuri...

(*) Original artworks reversed for Edizioni Star Comics edition.
NB: I personaggi presenti in questo albo sono tutti maggiorenni, e comunque non si tratta di persone realmente esistenti bensì di semplici rappresentazioni grafiche.

sommario

+ **In copertina:**
JINGLE BELL ARMY
© Kenichi Muraeda/Kodansha

A PROPOSITO...
Stupore e meraviglia per chi è rimasto con noi fino all'ultimo secondo in fiera, e per i curiosi (alias: i non-lettori-di-fumetti) che sono entrati proprio in quegli istanti di sbaraccamento generale. Allo stand Star Comics, dopo aver regalato per quattro giorni card, poster, cartoline e dvd, gli ultimi scampoli di albi residui sono stati 'venduti' con uno sconto molto particolare: il 100%! Non era rimasto molto, ovviamente (più che altro volumi spaiati), ma lo abbiamo fatto con piacere, per far conoscere i nostri titoli anche a chi non legge manga. E il pubblico aumenta...

TANTO TANTO TANTO

La Fiera del Fumetto di Lucca ogni anno ci riserva nuove sorprese, ma credo che un'edizione come questa potrebbe passare alla storia.
Nella quattro-giorni tra la fine di ottobre e l'inizio di novembre si sono presentate oltre 45.000 persone a caccia di novità, informazioni e contatti diretti con le case editrici. Per quanto riguarda Star Comics, è stato un successo su tutta la linea, e parlando anche solo di vendite, abbiamo esaurito per ben *tre volte* la nuova edizione di **Xenon** di Masaomi Kanzaki (due delle quali solo nella giornata di domenica), abbiamo reclutato una valanga di nuovissimi lettori per **Shaman King** grazie alle card in omaggio, e ottenuto altrettante nuovissime lettrici attraverso **Guru guru Ponchan**, abbiamo distribuito le sovracopertine di **Gundam** a chi non è riuscito a conquistarle in fumetteria, e nel frattempo abbiamo guadagnato qualche centinaio di 'lettori-non-manga' dimostrando che la saga del mobile suit bianco non è 'per iniziati' (tanto meno se inizi a leggerla da **Gundam Origini**!). Il **NonKorso 5** inaugurato da **Kappa Magazine** ha spopolato, e perciò ci aspettiamo una valanga di illustratori, fumettisti e cosplayer per la prossima primavera, sul tema delle **Kappa Angels**. Ululati di gioia, invece, per l'imminente arrivo (a febbraio) di **Steel Ball Run**, di quel geniaccio di Hirohiko Araki, per il volume extra-lusso di **Ghost in the Shell 1.5 Human Error Processer** (che credevamo di pubblicare in anteprima europea, mentre in realtà si tratta di un'anteprima mondiale! A proposito, grazie per avercelo fatto notare!), e sguardi trasognati per il desiderio di avere finalmente tra le mani l'edizione definitiva di **Dragon Ball**, la cosiddetta *author's cut* che comprende tutte le tavole a colori mai pubblicate finora nelle precedenti edizioni, il nuovo adattamento, ma soprattutto le nuove vignette e il nuovo finale realizzati appositamente da Akira Toriyama, il tutto in un formato bello grande e grosso, a un prezzo bassissimo, e una valanga di succulente cosette allegate et abbinate su cui vi ragguaglieremo a partire dai primi mesi dell'anno.
Vi abbiamo incontrato allo stand, alla conferenza e – ovviamente – in giro per i padiglioni della fiera, abbiamo ritrovato facce conosciute e conosciuto facce nuove (in particolar modo fra il pubblico dei giovanissimi! Chi dice che i ragazzini non leggono fumetti?!), e siamo stati felici di scambiare finalmente quattro chiacchiere di persona e stringerci la mano, per consolidare un rapporto che va avanti da anni e anni.
E ci siamo divertiti come pazzi nel vedere, insieme a voi, quello che sta capitando nel mondo del manga in Italia. Pare davvero che *tutti* abbiano deciso di pubblicare *tutto*, e chi ha seguito le conferenze lucchesi ne è rimasto contemporaneamente sorpreso e terrorizzato. Da oggi in fumetteria – stando agli annunci – ci sarà una scelta talmente vasta, per quanto riguarda il fumetto giapponese, che il legittimo timore di chiunque è "come farò a seguire tutto quello che m'interessa, ora?!".
Non spaventatevi. Ricordatevi sempre che a Lucca si accendono annualmente grandissimi fuochi di paglia, che così come brillano all'inizio, si spengono nel giro di pochi mesi. Ormai avrete sicuramente capito quali sono le case editrici con i piedi ben saldi a terra (e nel corso di quest'anno lo hanno capito anche gli editori giapponesi), per cui non temete: continuate a seguirci, e vedrete che non resterete mai delusi per quanto riguarda periodicità, sicurezza di vedere una serie raggiungere *sempre e comunque* il finale, prezzi bassi, distribuzione capillare e puntualità nelle uscite.
Assistendo ad alcune conferenze ci siamo resi conto che a Lucca ormai è stato lanciato un nuovo sport estremo molto particolare, ovvero l'Annuncio Selvaggio. Consiste in questo (prendete nota, potete farlo anche voi, *it's fun!*): si prenota una mezz'oretta di spazio nella Sala Incontri o nella Sala Proiezioni, si sale sul palco, si prende il microfono e si elencano decine di titoli e di autori che (almeno in teoria) si intenderebbe pubblicare nei prossimi mesi (o, più verosimilmente, nei successivi otto o nove anni). All'interno di questa lista, poi, vanno inseriti anche titoli per i quali altri editori hanno già un contratto, o che addirittura stanno *già pubblicando*.
E noi giù a ridere. Poi dice che i lettori si spaventano e si disaffezionano. Ci sembra il minimo, sinceramente. Avete la nostra comprensione: pure noi siamo lettori.
Allora ecco cos'abbiamo fatto noialtri, complici anche il poco tempo disponibile e la presentazione delle sinergie fra Star Comics, Atari e Upperdeck: abbiamo annunciato le nostre novità appena appena fino a metà febbraio, poi ci siamo fermati lì. Dato che il cosiddetto 'parco testate' di Star Comics è già pieno zeppo fino a tutto il 2007, ricco di titoli acquistati freschi freschi da Kodansha, Shogakukan, Kadokawa e Shueisha, abbiamo preferito interrompere l'elenco para-liturgico e la relativa proiezione di copertine che con tanto amore avevamo inserito nel CD promozionale. Nel corso dei primi mesi del 2006, dunque, avrete modo di leggere sulle pagine delle nostre testate (e in anteprima sul sito www.starcomics.com) gli annunci ufficiali, con annesse informazioni. Per cui, non fatevi spaventare dal marasma, piuttosto rideteci su come facciamo noi. Detta come va detta, nel 2006 Star Comics compie vent'anni, e il suo settore nipponico raggiunge i quattordici. Ormai ne abbiamo viste nascere (e morire...) di tutti i colori, e crediamo veramente che nulla possa riuscire a stupirci più. Chi di voi ci segue dal 1992 (per quanto riguarda i manga) o dal 1986 (per tutto il resto) sa di cosa stiamo parlando. A tutti i nuovi arrivati: state con noi, avrete di che divertirvi, in tutti i sensi!

Kappa boys

«La regola è: marmellata ieri e marmellata domani, ma non mai marmellata oggi.» L. Carroll

CUORE & ACCIAIO

Quando la macchina ha "la mente di Tetsuya"

di Andrea Baricordi

Cos'è che rende tale un essere umano? In che percentuale le singole parti del corpo di un essere vivente possono essere sostituite da elementi artificiali, prima di poterlo definire una macchina? Ci sono forse organi più 'umani' di altri, la cui sostituzione rischia di compromettere l'umanità del soggetto?
Alcuni si ricorderanno che diversi anni fa, quando si parlò per la prima volta di realizzare un cuore artificiale, il popolino – a cui la stampa sensazionalistica diede voce e ragione – gridò allo scandalo. Assistemmo a imbarazzanti dibattiti in cui ci si chiedeva cosa avrebbero inciso gli innamorati sui tronchi degli alberi, e se saremmo più stati in grado di amare. Dovettero scomodarsi gli stessi luminari della scienza medica per spiegare che l'immagine del cuore, per quanto riguarda i sentimenti, è solo una convenzione grafica: nella realtà dei fatti, il cuore è una semplice pompa che serve a mantenere in circolo il sangue.
Siamo sempre stati spaventati dall'introduzione della tecnologia nella nostra vita, nel nostro quotidiano (i primi mezzi di trasporto meccanici crearono perplessità perché, si diceva, già alla velocità di 50 km/h i passeggeri sarebbero morti soffocati per mancanza d'ossigeno), e a maggior ragione ci terrorizza pensare a cavi, plastica, pile e metallo che s'insinuano nel nostro corpo, nonostante questo possa servire a tenerci in vita.
Secondo Osamu Tezuka, padre del fumetto e dell'animazione giapponese, l'umanità non deriva dalla quantità di carne di cui è composto un essere, ma dalla sua mente. E quando si parla di mente, non s'intende il cervello, la mera materia grigia chiusa nel nostro cranio, ma proprio la somma di ricordi ed esperienze in esso contenuti, oltre alla capacità di elaborarli non solo da un punto di vista strettamente matematico o di convenienza personale, ma anche tenendo presenti i sentimenti e le esigenze di chi ci sta intorno. Una prerogativa della stessa mente che è in grado di inseguire un'utopia, anche se conscia dell'impossibilità di realizzarla: la capacità di auto-illusione, in fondo, è una prerogativa profondamente umana.
Non a caso Osamu Tezuka era anche un medico, ed era perfettamente conscio del fatto che il corpo umano è già di per sé

Ghost in the shell © Masamune Shirow/Kodansha

una macchina, anche se costituita di materiali diversi dalla plastica e dal metallo. Non così diversi, poi, se pensiamo che quello che ci scorre nelle vene è fondamentalmente ferro. Che lo vogliamo o no, gli elementi chimici presenti in natura sono un numero piuttosto ridotto, e abbinandosi gli uni con gli altri formano tutte le sostanze che conosciamo.

Nel 1951 Tezuka creò *Atom Taishi* che poi divenne il simbolo del fumetto nipponico, *Tetsuwan Atom* (noto da noi come *Astroboy*): un robot, a tutti gli effetti, ma la cui mente è costituita da sinapsi cerebrali umane, in quanto nato per 'sostituire' il figlio del professor Tenma, morto in un incidente. In effetti Atom vive e agisce come un normale bambino, ne ha i sentimenti, prova gioie e dolori, pur restando al tempo stesso una potentissima macchina da guerra. Pronipote di Prometeo, del golem e del mostro di Frankenstein, antenato di Robocop e Terminator, Atom viene 'attivato' sul classico tavolo da laboratorio, dove prende coscienza di esistere subito dopo aver aperto gli occhi: in questo caso si può parlare di caso-limite del cyborg, in cui *ogni* elemento fisico del soggetto è artificiale, tranne la mente, nella sua forma più pura e priva di materia.
Comunque sia, il concetto di 'artificiale', visto da lontano, è piuttosto relativo. Se esiste una memoria genetica, non potrebbe anche esistere una memoria molecolare, atomica, subatomica? Le sostanze di cui noi stessi siamo costituiti oggi sono frutto dell'eterno riciclo di materiale esistente su questo mondo fin dalla sua origine. E quando non ci saremo più, ciò di cui siamo fatti tornerà all'ambiente scomponendosi negli elementi di base, e darà origine a qualcosa di completamente diverso. Magari servirà anche per costruire qualcosa di 'artificiale', come un pacemaker o uno scaldabagno. Una parte di noi sarà lì dentro, rannicchiata fra miliardi di atomi provenienti da chissà dove (esseri umani, gessetti colorati, olio di cottura delle patate fritte dei fast food, divine commedie, rododendri...), scomposti e ricombinati in maniera completa-

Astroboy © Osamu Tezuka

mente imprevista.
Chissà se le teorie animiste dei paesi orientali hanno qualcosa a che fare con tutto questo? Il Giappone è definito "il Paese dei Mille Dei", dato che pressoché a ogni elemento della natura od oggetto viene attribuita un'anima, uno spirito, una divinità protettrice. L'equivoco nasce dalla traduzione "a colpi d'ascia" della parola *kami*, che fu inizialmente interpretata come *dio*, mentre la sua valenza è di tutt'altra portata. In Giappone non è mai esistito un vero e proprio dio, proprio perché ogni elemento nella sua singolarità porta in sé qualcosa di spirituale, sacro e *vivo*. Un *kami* è contemporaneamente il protettore di qualcosa e quella cosa stessa: un albero, una pietra, un fiume, una statua, un edificio, un evento atmosferico, un sandalo, o, addirittura la cinghia del sandalo stesso. Siamo tornati al punto di partenza. Se *tutto* è vivo, se *tutto* ha un'anima, per quale ragione un braccio, un cuore, o un cervello artificiale non dovrebbero essere considerati a loro volta 'umani'?
Mamoru Oshii, regista ormai internazionalmente noto grazie ai due lungometraggi animati di *Ghost in the Shell* (il titolo allude proprio all'essenza spirituale racchiusa in un guscio fisico), afferma apertamente di credere che presto o tardi ci troveremo a dover fare i conti con esseri viventi artificiali talmente evoluti da costringerci a riconsiderare tutte le nostre teorie relative all'umanità di un soggetto, tanto che continuare a considerarli 'macchine' diverrà vera e propria discriminazione razziale. Uno scenario se vogliamo inquietante, che ha origine nelle teorie di Isaac Asimov sulla robotica, e che passando per le mani dei maestri del cyberpunk come William Gibson è stato captato e sviluppato all'ennesima potenza da Masamune Shirow, attualmente il massimo esponente mondiale, sul fronte del fumetto, di questo genere letterario. Se in *Appleseed* aveva ipotizzato un'utopia urbana in cui esseri umani e robot potevano convivere praticamente al medesimo livello sociale, in *Ghost in the Shell* e *Manmachine Interface* (da cui Oshii ha tratto i suoi lungometraggi) è andato ben oltre. La differenza tra uomo e macchina è determinata qui solo dal tipo di nascita del soggetto: 'umano' se generato da una madre (o in provetta), anche se in seguito il suo corpo è stato meccanizzato al 90%; 'macchina' se è stato assemblato pezzo per pezzo in un'officina, nonostante la sua mente funzioni esattamente come quella di un uomo, e a prescindere dal fatto che le informazioni 'genetiche' (in realtà, la somma delle esperienze vissute) possa diventare il background su cui si baseranno poi modelli successivi, proprio come avviene tra genitori e figli. Questi due cervellotici capolavori di Masamune Shirow si trovano ormai a metà strada tra il manuale tecnico di ingegneria cibernetico-informatica e le teorie filosofiche esistenzialiste. Quando uomo e macchina si fondono a tal punto da essere indistinguibili l'uno dall'altra (in un mondo in cui la forma esteriore ormai non è più indicativa), il senso comune di quello che si definisce *realtà* inizia necessariamente a vacillare: computer, esseri umani, cyborg e robot coesistono contemporaneamente a livello fisico e *on line*, dove quello che per noi oggi è Internet ha assunto nell'universo shirowiano la valenza di una rete neurale che ricopre l'intero globo terrestre e che si espande oltre, fino ai satelliti, e che non avendo limiti tangibili può espandersi virtualmente all'infinito. Così, mentre i protagonisti si occupano di azioni poliziesche o spionistiche, in contemporanea i loro alter ego informatici possono agire all'interno della rete, più o meno come noi possiamo svolgere un lavoro manuale mentre mentalmente programmiamo il fine settimana. Il fatto che questa immensa rete, incredibilmente evoluta rispetto all'attuale livello dell'internet che usiamo oggi, accumuli e assimili miliardi di informazioni ogni giorno, in tempo reale, e per la maggior parte delle volte ricavate direttamente dalla mente umana, può portare alla fine a un solo risultato: la nascita di un immenso cervello che un giorno, forse, scoprirà di essere vivo. È proprio all'interno di questa rete neurale (artificiale? Ormai è impossibile dirlo con certezza) che si muove colui che si fa

Ghost in the shell © Masamune Shirow/Kodansha

Ghost in the shell © Masamune Shirow/Kodansha

chiamare il "Marionettista", che ha abbandonato il proprio corpo fisico, la carne, la plastica e l'acciaio, per immergersi in forma di pensiero in un livello di coscienza superiore, quasi onirico, parallelo alla realtà, dove solo l'informazione e la trasmissione della medesima hanno un senso, e dove è possibile raggiungere la purezza totale e avvicinarsi al divino.
Brividi? E ci mancherebbe altro.
Ma esiste anche l'altra faccia della medaglia.
La de-umanizzazione, la perdita della propria identità, anche solo fisica, è in effetti spaventosa. Un conto è sostituire un arto, un organo (o anche più di uno), un altro è essere privati completamente di se stessi, pur continuando a vivere e camminare fra la gente. Mentre il cyborg è divenuto sempre più un elemento standard della fantascienza nipponica, alle origini del fumetto e dell'animazione veniva vissuto in maniera piuttosto traumatica. Tutti i primi organismi cibernetici dell'immaginario del Sol Levante erano, in un certo senso, il corrispettivo dei supereroi americani. Fino a qualche anno prima, gli 'eroi' derivavano da (o *erano*) guerrieri classici, come samurai e ninja, poi l'accelerata industrializzazione del Giappone si è imposta come realtà in crescita anche nella mente degli autori. E così, mentre negli Usa i protagonisti dei fumetti acquisivano i loro primi superpoteri per caso, per nascita o per via di veri e propri incidenti (esposizione a radiazioni, contatto con sostanze chimiche, contaminazione genetica, ingestione di composti creati in laboratorio), i personaggi dei serial d'avventura nipponici perdevano gradualmente le loro 'tecniche segrete' derivate dalle arti marziali o dall'influsso di qualche spirito/divinità/demone, e acquistavano componenti cibernetiche. Il caso, qui, non c'entrava affatto. Gli eroi americani si trovavano a fare i conti con se stessi e con la loro benedizione/maledizione, proprio perché ottenuta indipendentemente dal volere di chicchessia, e quindi la gestivano a seconda dei propri sentimenti nei confronti della società. Quelli giapponesi si trovarono non solo 'mutati' ma anche privati di alcune parti, e non a causa del fato, bensì del volere di *qualcuno*, spesso altri esseri umani. I supereroi cibernetici del Sol Levante nascono quindi da una violenza subita, i cui responsabili esistono ma non sono mai rintracciabili, e che gettano nello sconforto le vittime perché impossibilitate a vendicarsi o anche solo a chiedere spiegazioni.
È *Cyborg 009* di Shotaro Ishinomori a inaugurare il filone (e a ufficializzare l'ingresso del cyborg nell'immaginario nipponico comune) verso la metà degli anni Sessanta, prima sotto forma di fumetto, poi in un film d'animazione, e in seguito

Appleseed © Masamune Shirow/Seishinsha

come serie animata. I nove protagonisti scoprono casualmente di esser stati semi-meccanizzati da un'organizzazione segreta, che ha dotato ognuno di essi di un 'super potere' diverso: iper velocità, super vista, branchie, morfologia variabile, capacità di volare, forza fisica potenziata, eiezione ignea e – nel caso più evidente – capacità di usare *ogni* parte del corpo come un'arma da fuoco. Pur usando i loro nuovi 'poteri' per il bene comune, i nove cyborg sono alla ricerca di chi li ha ridotti in quello stato, rendendoli *diversi* (non superiori, quindi) da ogni altro giapponese: un destino atroce, soprattutto se vissuto all'interno di una società che ha da sempre fatto dell'uguaglianza totale – almeno in apparenza – uno dei simboli nazionali. Lo stesso argomento è stato trattato un ventennio più tardi da Masaomi Kanzaki, uno degli esponenti più in vista di quella che era nota negli anni Ottanta come la *new wave manga*, in *Xenon*. Qui, però, il sentimento di rimorso e il desiderio di vendetta nei confronti dell'organizzazione che ha trasformato il protagonista in una macchina da guerra sono molto più violenti, anche perché l'integrazione uomo-macchina raggiunge uno stadio in cui non è percepibile il confine fra l'uno e l'altra. Il corpo del protagonista muta visibilmente quando la furia prende il sopravvento, e in quel momento svariate linee di giunzione appaiono su tutto il suo corpo, rendendolo poco a poco segmenta-

Appleseed © Masamune Shirow/Seishinsha

Xenon © Masaomi Kanzaki/Kodansha

to come quello di un automa. Complice il bianco e nero tipico della scuola fumettistica nipponica, il lettore non è in grado di percepire *quando* la carne diventa metallo, quasi emergendo dall'interno del corpo, filtrando attraverso la pelle, e così la mutazione è visualizzata come una sostituzione integrale di parti artificiali a quelle organiche. Unico elemento che pare gridare disperatamente che il protagonista è 'ancora umano' è la testa, che non cambia in alcun modo, e per questa ragione è necessario proteggerla con un elmetto creato appositamente.
Questo terrore dell'invasione del proprio corpo, della privazione dell'identità originale, affonda molto probabilmente le sue radici nella storia stessa del Paese del Sol Levante, che fino alla metà del XIX secolo ha impedito all'Occidente (eccettuata l'Olanda) di varcare i propri confini. Il Giappone ha sempre considerato *sacre* le proprie origini, e l'ingresso di nuove abitudini, di un commercio con l'esterno e della tecnologia rischiava di macchiarne la purezza. Molti si batterono fino all'ultimo per impedire qualsiasi tipo di intrusione, proprio per il timore della privazione di un'identità affermata in secoli e secoli di storia e tradizione, ma che aveva mantenuto praticamente inalterata la struttura feudale del paese mentre il resto del mondo procedeva su una strada ben diversa. Furono (guardacaso) gli Stati Uniti a "convincere" i giapponesi ad aprire alcuni dei loro porti, presentandosi col sorriso e con una manciata di navi da guerra da cui spuntavano allusive file di cannoni. La struttura feudale fu intaccata, il Giappone si divise e l'impero si sbriciolò. Ecco allora la paura dell'intrusione dall'esterno, del progresso tecnologico che invade la sacralità del corpo-nazione e la priva della sua millenaria identità; ecco l'origine delle misteriose organizzazioni segrete che trasformano giovani sventurati in qualcosa di diverso senza chiedere loro il permesso; ecco perché alla guida delle organizzazioni segrete c'è quasi sempre un personaggio dai capelli biondi e dagli occhi azzurri, che per anni è stato lo stereotipo del 'nemico' nell'immaginario giapponese, così come per gli americani l'avversario-tipo ha sempre avuto tratti orientaleggianti e baffetti alla mongola.
Ma una delle convinzioni giapponesi più forti consiste nel fatto che l'allievo (per quanto forzato a essere tale) prima o poi debba superare il maestro. E così, nell'arco di un secolo, passando anche attraverso incubi come la Seconda Guerra Mondiale e la bomba atomica, il Giappone si è impossessato degli strumenti che avevano permesso all'Occidente di 'invaderlo' e mutarlo profondamente, fino a diventare negli anni Ottanta una delle potenze economiche e tecnologiche più avanzate del mondo. E scatenò così una contro-invasione basata sia sui propri prodotti sia sulla forza d'acquisto dello yen. Combattere il fuoco con il fuoco, insomma. È esattamente quello che accade in *Kyashan*, una serie animata televisiva realizzata nel 1973 dalla casa di produzione Tatsunoko, le cui realizzazioni richiamano talmente da vicino quelle occidentali da riuscire a conquistare il favore dei network americani e dei relativi spettatori, convinti fino al decennio scorso che quei cartoni fossero di origine statunitense. In *Kyashan* (o *Casshern*, a seconda della traslitterazione e dell'edizione, visto che con questo titolo è apparsa la versione cinematografica dal vivo alla scorsa edizione del festival del cinema di Cannes) il mondo viene invaso dagli stessi robot che l'uomo ha costruito per servirsene come forza lavoro, e l'ultima speranza del genere umano è un "ragazzo androide": un giovane che si immola alla causa fondendosi integralmente con un corpo d'acciaio frutto della più avanzata ingegneria cibernetica, generando una sola entità partendo da due differenti. Il processo di integrazione dell'uno con l'altro non viene volutamente chiarito dagli autori. La scena che mostra la nascita di Kyashan assomiglia a *L'esperimento del Dottor K* e a *La mosca*, dato che ci vengono mostrate due capsule contenenti rispettivamente un essere umano e un corpo meccanico: in seguito a una sorta di teletrasporto, del ragazzo non si sa più nulla mentre l'androide prende vita, assumendo però le sue sembianze e la sua memoria. Non ci viene mostrato se nella

Cyborg 009 © Shotaro Ishinomori

prima capsula sia rimasto qualche resto del giovane, o se questo si sia disgregato completamente, ma fatto sta che ancora una volta viene dichiarato che è la mente a portare con sé il bagaglio dell'essere vivente nel corpo artificiale, proprio come nel *Tetsuwan Atom* di Tezuka. Una nuova esistenza, quindi, che ancora una volta è una maledizione, benché questa volta sia stata scelta dal soggetto (ma imposta dagli eventi): Kyashan è ora a tutti gli effetti un meccanismo vivente, e come tale gli esseri umani ne avranno timore, perché considerato ingiustamente parte delle armate robotiche che marciano compatte col passo dell'oca, coi generali in testa che fanno il saluto romano, sotto uno stendardo che reca un triangolo uncinato, mettendo a ferro e a fuoco città dall'aspetto decisamente europeo. Kyashan è una contraddizione in termini. È una perfetta macchina da combattimento, ma ha ancora sentimenti umani. I suoi riflessi e la sua muscolatura sintetica sono sviluppati all'inverosimile, ed è capace di aprire in due un automa corazzato con la sola forza delle dita, ma è contemporaneamente privo del senso del tatto e del gusto. In questo caso, l'uomo è intrappolato nella macchina, privato per sempre della possibilità del contatto fisico con chiunque, di raggiungere il tepore di un altro corpo, isolato in se stesso, esiliato dal mondo, che può comunque vedere e con cui può interagire, ma come attraverso le sbarre di una prigione o, peggio, rinchiuso in una bolla di plastica trasparente.

Esattamente sul fronte opposto è invece la teoria di Shinichi Hiromoto, che con *Violent Runner Vibrator* e *Sex Machine* ha inaugurato negli anni Novanta il filone 'sesso-e-motori-tutto-in-uno', dove il cyborg non solo ha emozioni umane ed è dotato anche dei sensi relativamente inutili alla funzionalità di base, ma addirittura ricava l'energia vitale attraverso orgasmi multipli. In questo folle universo motorizzato ogni androide funge anche da mezzo di trasporto, che per poter funzionare deve essere... *cavalcato* dal proprietario *durante* gli spostamenti. Il seme di questa bizzarra idea fu gettato negli anni Ottanta (e poi dimenticato) in *Project Zeorymer* da Morio Chimi (lo pseudonimo dietro cui si celava all'inizio della carriera Takaya Yoshiki, diventato noto come autore di *Guyver*), in cui il robot gigante di turno poteva entrare in funzione solo se azionato contemporaneamente dalle manovre del pilota e dall'energia orgasmica della sua fidanzata, una sorta di generatore umano. Il concetto fu sviluppato poi in maniera più edulcorata nel 1988, nel mediometraggio d'animazione tratto dall'omonimo fumetto originale, in cui la ragazza-cyborg si unisce al robottone a mo' di chiave d'accensione con *tutto* il corpo, e non solo attraverso l'apparato sessuale.

Non si può parlare di robot giganti senza citare Go Nagai, l'uomo che ha ufficialmente creato un genere. Titani di metallo telecomandati o autocoscienti erano già apparsi nei primi fumetti nipponici, ma l'*enfant terrible* degli anni Sessanta e Settanta ha creato una nuova insolita simbiosi fra uomo e macchina, posizionando il primo all'interno della seconda, alla sua guida effettiva, con tanto di poltrona e cloche. In quasi tutti i robot giganti di Nagai la cabina di pilotaggio è situata nella testa, quasi a dichiarare per l'ennesima volta che proprio *quella* è la sede della parte umana del bizzarro simbiota, e anche se le due parti in causa non sono realmente fuse insieme, sono pur sempre

unite in battaglia: quando i mostruosi nemici attaccano, gli urti, le scariche elettriche, i raggi termici e quant'altro coinvolgono tanto il robot quanto il suo pilota, che soffrono all'unisono e, spesso, raggiungono la conclusione dell'episodio riportando allusivamente la medesima ferita alla spalla, alla testa, e così via. L'invenzione originale di *Mazinga Z* si è evoluta ne *Il Grande Mazinger*. Nella prima serie solo il protagonista godeva di questa particolare condizione e la sfruttava combattendo 'semplici' mostri meccanici. Nella seconda, gli avversari erano molto più evoluti, più agili nei movimenti e indubbiamente intuitivi: questo perché il nuovo esercito da affrontare è costituito da un'intera popolazione, che per sopravvivere in condizioni sfavorevoli fino al momento del 'ritorno alla superficie' ha optato per una fusione completa del sistema nervoso dei propri esponenti con automi dalle sembianze mostruose. Questi assurdi demoni generati da una tecnologia da *mad scientist* hanno le fogge più disparate e mostruose, ma quel che fa scorrere un brivido di terrore lungo la schiena sono i volti degli esseri viventi originari inglobati nella massa di metallo, da cui ammiccano ghignanti dai punti più disparati degli enormi corpi metallici, come i gargoyle di pietra dalla basilica di Notre Dame: individuarli, per il pilota di Mazinger, significa trovare il punto debole da colpire per mettere fine alla battaglia. In *Jeeg Robot* Nagai si spinge ancora oltre, e ci racconta di un essere umano "modificato" capace di tramutarsi all'occorrenza nel cranio stesso di un gigantesco automa magnetico, e pilotarlo quindi senza il bisogno di cabina, cloche e pulsanti, per combattere nientemeno che contro l'impero che dominava il Giappone nell'antichità (e qui torniamo all'invasione della tecnologia ai danni della tradizione, ribaltando le parti in causa).
L'intera teoria sarà poi ribaltata a cavallo tra gli anni Settanta e l'inizio degli Ottanta da Yoshiyuki Tomino, che con la saga di *Gundam* priva il robot da combattimento di ogni sua componente virtualmente umana. I Golia d'acciaio tornano a essere semplici macchine, poco più che carri armati dotati di membra, e in nessun modo i *mobile suit* entrano attivamente a far parte della storia, eccezion fatta per le sole sequenze di battaglia. Forse non è un caso che qui i piloti si trovino nel ventre del robot, e non nella testa. Non solo: nell'ultimo episodio lo stesso Gundam si trova decapitato proprio durante lo scontro finale (immagine divenuta icona dell'immaginario fantascientifico nipponico), eppure 'continua a funzionare'. Ma, nonostante questo, i migliori piloti di *mobile suit* restano pur sempre i *newtype*, umani dotati di percezioni extrasensoriali, che possono pilotare il robot senza quasi avvalersi di interfaccia, arrivando praticamente a 'indossarlo' come una tuta da combattimento. La serie di *Daitarn III*, invece, tende a umanizzare il robot gigante, sfruttando alcuni spunti umoristici. Pur essendo una semplice macchina da guerra, Daitarn può scottarsi le dita, fare smorfie o addirittura ubriacarsi. Ma quello che ci interessa veramente, al di là delle gag, è che in *Daitarn III* i nemici sono cyborg, creati dall'androide 'vivente' Don Zauker, creato a sua volta da un umano. I *meganoidi*, questo il loro nome, puntano ad asservire la razza umana non distruggendola per sostituirsi a essa, ma assimilandola, in una vera e propria integrazione razziale totale ripresa, forse involontariamente, dai Borg di *Star Trek: The Next Generation*: per creare soldati semplici, gli esseri umani vengono rapiti, lobotomizzati e semimeccanizzati con procedimenti oscuri; per creare capi carismatici e guide, vengono invece selezionati uomini e donne che soffrono per qualche rancore nei confronti dei propri simili, e che quindi rinnegano la propria umanità volontariamente. Questi

Sex Machine © Shinichi Hiromoto

Jojo © Hirohiko Araki/Shueisha

ultimi, una volta raggiunte alte cariche nella gerarchia militare, hanno la possibilità di mutarsi quando lo desiderano (ma con infinita sofferenza) in *megaborg*, giganteschi guerrieri la cui foggia e abilità ritraggono le aspirazioni, le manie e le capacità del soggetto originale. E, come esponenti di qualche setta religiosa, mentre i *megaborg* combattono Daitarn III, cercano di convincerne il pilota (figlio del creatore di Don Zauker!) che la loro attuale condizione di vita è la migliore alla quale un essere possa aspirare, e lo invitano continuamente a unirsi a loro. È davvero curioso: un ragazzo combatte, a bordo di un robot, una razza il cui capo è un droide (creato da un uomo) dotato di cervello organico, ma i cui soldati-sudditi sono ex-umani *privati* della parte anteriore dell'encefalo e resi semi-artificiali. L'apoteosi del genere, probabilmente.

La fiction giapponese è letteralmente costellata da centinaia di varianti di robot umani, cyborg, androidi senzienti e umani computerizzati, ed è impossibile tracciarne una mappa dettagliata. Basti pensare che anche i serial per ragazze hanno fatto incursione nel genere, uno per tutti *Cybernella* (il cui nome originale è *Limit*, un po' meno glam della versione italiana) la cui protagonista 'nasce' esattamente per le stesse ragioni di *Tetsuwan Atom*. L'intera saga di *Galaxy Express* di Leiji Matsumoto, il celebre autore di *Capitan Harlock*, si basa sull'Odissea spaziale di un ragazzino diretto verso un lontano pianeta in cui gli esseri umani possono essere trasformati in cyborg immortali (rendendosi conto, alla fine, di desiderare di restare umano). *Starzinger* invece è la versione fantascientifica dell'antica fiaba cinese *Saiyuki*, in cui lo scimmiotto di pietra Son Goku, lo spirito acquatico Sa Gojo e il maiale trasformista Cho Hakkai sono 'interpretati' da tre cyborg fuorilegge. *Borgman* riprende alla fine degli anni Ottanta il concetto del sacrificio della propria umanità inaugurato da *Kyashan*, portando però lo scontro sul fronte dell'invasione aliena. In *Evangelion*, i giovanissimi piloti dei misteriosi androidi viventi non hanno manopole, leve o pedali da maneggiare: calati in quello che – anche se non dichiaratamente – non è altro che la simulazione del liquido amniotico del ventre materno, azionano i giganti semiorganici attraverso un collegamento diretto con le proprie sinapsi cerebrali, che possono però essere influenzate (non

sempre con esiti pratici utili) anche dai sentimenti o dall'istinto. Ne *Le Bizzarre Avventure di JoJo* di Hirohiko Araki il militare nazista Von Stroheim diventa un paleo-cyborg nientemeno che durante la Seconda Guerra Mondiale, attrezzato per contrastare una stirpe di vampiri, in un'inedita commistione di cyber e steampunk...

Vista l'impossibilità di descrivere quarant'anni di fumetto e animazione giapponese, conviene forse rivolgersi al cinema per tirare le somme. Ci viene in soccorso Shinya Tsukamoto con il suo *Tetsuo*, che ha scioccato un'intera generazione con immagini sporche, tecnologia da cassonetto e stop-motion fintamente amatoriale, raccontando una storia di uomini che diventano 'artificiali' non grazie a interventi chirurgici, ma per via di una vera e propria *infezione*: il metallo inizia a filtrare attraverso i pori, i tubi di plastica corrugata lacerano la carne per fuoriuscirne e rientrarne generando chissà quali bypass, il sangue diventa nero e denso come olio per motori. Nella mente di Tsukamoto l'invasione totale dell'artificiale nel corpo umano è visualizzata come una malattia che viene dall'interno, quasi come se si trattasse di una drammatica e inevitabile nuova tappa dell'evoluzione. Uomo e macchina fusi in una sola entità, pronti per conquistare il mondo e renderlo simile a

Kyashan © Tatsunoko Pro

loro, in una visione da incubo del futuro. Non a caso, *Tetsuo* è catalogato come *kaiju eiga*: tradotto alla lettera, *kaiju* significa 'mostro degli abissi marini', ma è un termine nato cinematograficamente con il primo film di *Godzilla*, e sta dunque a indicare genericamente mostri di dimensioni enormi. Ma pur sempre mostri, dunque.

Attraverso queste produzioni dell'immaginario ritorna l'idea di un Giappone spaccato in due, fra il desiderio di evolversi e il timore di perdere se stesso, che si interroga proprio grazie alla finzione fumettistica e cinematografica su quale possa essere il futuro più probabile. Come in una sorta di prova generale: diventeremo tutti parte di una grande macchina, o la macchina diventerà parte di noi? E, soprattutto, c'è qualche differenza fra le due opzioni?

Zeorymer © Chimi Mono

mondo MANGA

a cura di Marco Pellitteri

Questo mese il nostro viaggio virtuale nel mondo del manga (o meglio, del manga nel mondo) tocca il Belgio. Buona lettura!

Paese piatto, manga e anime a tutto tondo!

di Fabio Bonetti

Generazione Goldrake, Génération Goldorak. Tutto il mondo è paese e anche il 'paese piatto' non fa eccezione.

In Belgio la TV via cavo è una realtà da anni. Tuttavia il vantaggio di trovarsi al centro dell'Europa, e quindi di ricevere palinsesti internazionali, ha fatto sì che l'*anime* sia stato a lungo appannaggio delle sole emittenti francesi. La porta al successo televisivo è stata dunque aperta in Francia e non a Bruxelles; e il trampolino di lancio per il fumetto è stato **Akira** dal 1989, grazie all'editore francese Glénat, e **Dragon Ball**, vera miniera d'oro, poco dopo. La programmazione televisiva francese per anni è stata quindi un appuntamento fisso anche per i bambini di Belgio e Lussemburgo. Va sottolineato che la storia delle TV private belghe è più recente: è solo nel 1995 che Club Rtl, emittente privata francofona, per prima ha trasmesso direttamente dal Belgio.

Il pubblico attuale è frutto di un percorso tipico: venticinquenni-trentenni 'formatisi' con **Albator** (alias **Capitan Harlock**), **Edgard de la Cambriole** (o **Vidocq**, o **Wolf**... tutti pseudonimi usati per il noto **Lupin III**), **Candy Candy**, e via via verso **Olive et Tom** (**Holly e Benji**), **Juliette je t'aime** (**Maison Ikkoku**), **Les Chevaliers du Zodiaque** (**I Cavalieri dello Zodiaco**) e tutti gli altri. E la censura? Visto il tramite francese, non è difficile immaginare che il Belgio abbia sofferto della solerzia di Parigi, che taglia o sospende pur di non cambiare fascia oraria. Vedi il caso di **Ken le survivant** (**Ken il guerriero**), dilaniato oltremodo.

L'accoppiata clip-anime funziona oggi su Mcm (una MTV francofona), dove vengono spesso trasmessi videoclip in salsa nipponica. Anche il genere documentario non è da meno: una puntata di "Comix", la serie del noto esperto di fumetto Benoît Peeters per il canale franco-tedesco Arte, è stata intitolata "Profession MangaKa" e interamente incentrata, per l'appunto, sul manga. Non si tratta (siamo sempre via cavo) di produzione locale: a ogni modo la serie andava in replica sul secondo canale pubblico belga. Poco da dire invece in area fiamminga. Poche serie e preferenze di gusto diverse; e se i più piccoli possono godere di serie tradotte e doppiate, le generazioni più mature si accontentano dell'inglese sottotitolato.

Sul fronte fumettistico, Glénat basa il 30% dei propri introiti sulla produzione nipponica (in espansione in lingua olandese); il filone è cavalcato tra gli altri dagli editori Dargaud e soprattutto da Casterman, con 'l'europeo' Jiro Taniguchi ma senza dimenticare la collezione "Sakka" di Frédéric Boilet. Ma qui il discorso si espande ben oltre frontiera e questo 30% va distribuito: Goldorak Génération sì, ma il pubblico è eterogeneo e comprende anche altre generazioni.

Il mercato ufficiale, accanto a quello florido dell'usato, rimane quello delle fumetterie: se i fumetti in francese e in olandese sono distribuiti anche nei supermercati, il manga e l'anime restano un prodotto mirato, eccezion fatta per alcune grandi catene o per le promozioni nei centri commerciali più noti. E in edicola la nota rivista "Bang!" recentemente ha dedicato un ampio dossier sui manga.

A Bruxelles ci sono circa tremila giapponesi, due librerie nipponiche e centoventi iscrizioni al primo anno del corso di giapponese presso la maggiore scuola di lingue. E negli esercizi commerciali giapponesi i manga fanno reparto accanto ai dizionari e alla carta per origami.

C'è stato il tutto esaurito al Bruxelles International Festival of Fantastic Film per il lungometraggio dal vero di **Casshern**, manifesto antibellico che rilegge il personaggio di Kyashan, a testimoniare un interesse che fa inoltre da traino ad altre realtà dell'Estremo Oriente: non è casuale che una delegazione belga capitanata da Peeters si sia recata a Seul e Bruxelles abbia dedicato l'ultima "Quinzaine de la bande dessinée" alla Corea. Come al cinema: ieri si diceva Hong Kong, oggi si dice Far East. Attendiamoci lo stesso con il fumetto, non sarà più solo manga.

Fabio Bonetti, italiano d.o.c., vive da anni in Belgio, dove si è trasferito per motivi di lavoro e personali dopo aver coordinato la nota associazione FucineMute – dedicata a cinema e fumetto – e aver collaborato a diverse edizioni del celebre Far East Film Festival friulano, finestra di prestigio sul cinema asiatico e molto attento alle nuove tendenze, al fantastico e ai nuovi linguaggi. È autore di un saggio di semiotica del fumetto, SegnoFumetto, di prossima pubblicazione per Tunué.

Marco Pellitteri (Palermo, 1974 - m.pellitteri@tunue.com) è autore dei volumi *Sense of Comics. La grafica dei cinque sensi nel fumetto* (Roma, Castelvecchi, 1998), *Mazinga Nostalgia. Storia, valori e linguaggi della Goldrake-generation* (II ed., Roma, King|Saggi, 2002), *Anatomia di Pokémon. Cultura di massa ed estetica dell'effimero fra pedagogia e globalizzazione* (Roma, Seam, 2002). È docente di Storia e linguaggi del fumetto e dell'animazione in un Master presso la Facoltà di Scienze della formazione dell'Università «Roma Tre». Collabora con riviste italiane e straniere, fra le quali "Il Pepeverde", "Liber", "The Japanese Journal of Animation Studies". È co-fondatore della rivista sul cinema d'animazione "eMotion". Ha scritto la voce "fumetto" per la nuova enciclopedia Le Muse DeAgostini. Svolge consulenze per alcuni festival del fumetto e dell'animazione. È grafico pubblicitario ed editoriale, e opera presso il Dipartimento di Sociologia e ricerca sociale dell'Università di Trento.

Kosuke Fujishima
OH, MIA DEA!
PER POTERLO
CHIAMARE AMICO

OOOH...

HUH...

DIVER-
TENTE...

QUESTO POSTO E' DIVER-TENTE.
AH...
...GIA'...

CO-SI!
QUESTO E' UN SORRISO, RIND!

GRA-ZIE!
SE NON CI FOSSI STATO TU...
...NON AVREI POTUTO FARLE IN-CONTRA-RE.

INOLTRE, TI SEI FIDATO DI LEI.

SEI STATO TU...

...A FARMELO CAPIRE.

ANCHE LORO TI RINGRAZIANO. ENTRAMBE.

BE', NON HO FATTO NULLA DI PARTICOLARE...
IO PENSAVO SOLTANTO...
...A FAR SI' CHE S'INCONTRASSERO.
GLI ADDESTRAMENTI DURISSIMI AI QUALI TI SOTTOPONEVI SERVIVANO PER DIVENTARE FORTE?
ESATTO.

...E CHE LORO DUE FOSSERO DA SEMPRE UNA COSA SOLA.
CREDEVO CHE MANCASSE LA MIA FORZA PER FARLO...
CLANK
DUMP
KRAAAK
NON BASTA...

HO SBAGLIATO.
...

TI ROVINERAI LA SALUTE.
QUELLA E' L'ASCIA DA COMBATTIMENTO NUMERO QUINDICI, GIUSTO?

TI CONSIGLIO DI SMETTERLA.

ZDUM

LA DICIOTTO...
ERA QUESTA CHE VOLEVO USARE.

AN-CO-RA!

NON BA-STA!

MA CO-ME...?!

VIENI FUO-RI!
PERCHE' NON SI MANIFE-STA?!
DESIDE-RA UNA FORZA MAG-GIORE?!

CIO' DI CUI AVEVO BISOGNO NON ERA LA FOR-ZA...
QUELLO CHE DOVE-VO FARE NON ERA RIUNIRLE...
DOVEVO SOLO SENTIRE IL BISOGNO DELLA LORO FORZA DAL PROFONDO DEL CUORE...

OH!
LO STES-SO...

...VALE PER ME.

CONTI-NUAVO A CERCARE SOLO LA FORZA...
...COSI' CI HO MESSO PIU' TEM-PO DEL NECESSA-RIO.

NON E' COSI'.

I TUOI SFORZI NON SONO STATI INUTILI.

E' PROPRIO LA FORZA CHE HAI ACQUISITO CON TANTI SACRIFICI AD AVERCI SALVATO.

...

GIA'.

NON MI PENTIREI MAI DI CIO' CHE HO FATTO.
TUTTO IL PERCORSO CHE HO INTRAPRESO PUO' ESSERMI UTILE.
...CHE BELL-DANDY GLI VUOLE TANTO BENE.
SI'... GIUSTO.
E' PROPRIO PERCHE' MORISATO E' FATTO COSI'...

PROVO UN PO' D'INVIDIA NEI LORO CONFRONTI.

FLASH
BE', SEMBRA CHE MI SIA STATA ASSEGNATA UNA NUOVA MISSIONE...

FLOAT

MO-
RISATO.

SI'?

POSSO
CHIAMAR-
TI AMICO
PER LA
VITA?

...

CERTA-
MENTE!

...VERRO' DI NUOVO A TROVARTI.
LA PROSSIMA VOLTA CHE ANDRO' IN VACANZA...

FLAP

QUESTA MISSIO-NE E' COMPIU-TA!

CHISSA' SE VERRA' DAVVERO A TROVARMI DI NUOVO?
CERTO CHE VERRA'.

RIND MANTIENE SEMPRE LA PAROLA DATA.
PERCHE'? TU NON VUOI RIVEDERLA?

MA CERTO CHE SI'! LA ACCOGLIERO' A BRACCIA APERTE!

IN FONDO, ORA SIAMO AMICI PER LA VITA!
WOSH
NON CI SARA' DA PREOCCUPARSI...
...PER BELL-DANDY?

NON E' POI COSI' FACILE...
...REG-GERE DUE ANGELI.

MI RINCRE-SCE UN PO' NON POTERMI ACCER-TARE...
...CHE NON CI SIANO PIU' PRO-BLEMI.

OH!
HO DIMENTI-CATO UN'AL-TRA COSA!

AAH!

ACCI-DENTI!

ABBIAMO DIMENTICA-TO DI FARCI RESTITUIRE LE NOSTRE COSE!

NON ABBIA-MO ALTRA SCELTA CHE ASPETTARE CHE LEI RITORNI A TROVARCI LA PROSSIMA VOLTA...

DITEMI CHE NON E' VERO...

QUINDI IO DOVRO' RIMANERE COSI'...?!

Mohiro Kito **NARUTARU** LA LUCE LOGORANTE XI

COSA C'E'?
IO TORNO DOV'E-RO.
CO-SA?!
MA CHE CAVOLO DICI?!
C'ERA AKIRA.
NON PUO' ESSERE VERO!
DEVO ANDA-RE.

VIENI INSIEME A ME!

SHIINA...

IO DEVO TORNARE SUBITO DA NORIO!

LUI NON VERRA' CON TE.
HNNK
NO.

...CO-
SA?!
SWISH
HO-
SHI-
MARU?!
FLOP
FLOP

TU SEI SPECIA-LE.

ERI TU...
TSU-RUMA-RU...

WHOO
OOSH

TSURU-
MARU!

FALLO
TORNARE
INDIE-
TRO!

VOGLIO
USCIRE
DA QUI!

SWISH
TSURU-
MARU!

ROAR

ROARR

AH!

SNAPT

ROAR

CHE TIPA DISPET-TOSA!

WHOOOOOOOO
COSA DIAVOLO E' QUEL-LO?!
BAH!
TI HANNO VISTO TUTTI!
UH?!

POSSIAMO INIZIARE CON LE DOMANDE.
PREGO.

BUONASERA. SONO MATSUJI, DEL QUOTIDIANO "ONICHI".
VORREI CHE FACESSE CHIAREZZA SULLE OPERAZIONI MILITARI CHE HANNO INTRAPRESO LE FORZE AMERICANE SU SUOLO GIAPPONESE.
NEL DETTAGLIO, DALLA CADUTA DELL'AEREO DA TRASPORTO DI IERI FINO AL BOMBARDAMENTO SULLA CITTA' EFFETTUATO NOTTETEMPO. POSSIBILMENTE VORREI CHE SPIEGASSE ANCHE QUALE FOSSE L'OBIETTIVO.

TRADURRO' LA DICHIARAZIONE.
A QUESTA DOMANDA, COMUNQUE, NON PUO' ESSERE DATA RISPOSTA, POICHE' RIGUARDA IL SEGRETO MILITARE CHE AVVOLGE L'OPERAZIONE STESSA.

MUMBLE MUMBLE
ALLORA CI RIVELI COSA TRASPORTAVA L'AEREO PRECIPITATO, PER FAVORE.

AH...
...PARE CHE NON SIA POSSIBILE RISPONDERE NEANCHE A QUESTA DOMANDA.

MA INSOMMA! ALLORA COSA CI PUO' DIRE?!
VORREI SAPERE IL NUMERO DI FERITI PROVOCATO DA QUESTA OPERAZIONE.
NON PUO' RISPONDERE NEPPURE A QUESTA DOMANDA.
QUESTO SIGNIFICA CHE IL NUMERO DEI FERITI NON CORRISPONDE A ZERO?!
NON PUO' RISPONDERE.

GRA-
ZIE!
TAP TAP
QUINDI, LA PERSONA COLLEGATA REALMENTE CON HOSHIMARU...
...E' TSURU-MARU?!

E' STATO TSURUMARU A MANO-VRARLO FINORA...?
...ERA ANCHE...
CHI HA UCCISO HIRO-CHAN...
ALLORA, IO...
...CHE COSA...
BLOW

...RAPPRESENTO
PER LUI?!
RATATA
TATATATA

SPLASH

CO-
S...?

WOOOOOOOSH

Makoto Kobayashi

WHAT'S MICHAEL

L'AVVENTURA DELLA FAMIGLIA DI MICHAEL

RAGAZZI, STATE INDIE-TRO! E' PERI-COLOSO!
FRUP FRUP FRUP
AAH!

PAPA', CHE COS'E' QUELLO?
N-NON LO SO... DOB-BIAMO CON-TROLLARE... CERCARE DI CAPIRE...

ASCOLTATEMI BENE, ORA! NON ALLON-TANATEVI DA ME PER NESSUNA RAGIONE AL MONDO!
VA BENE!

...

MMO-
OWW!
FLAP FLAP

TUMP

MIAAAH!

RUMBLE

FORZA, TESORO!
NON PREOC-CUPARTI! LASCIA FARE A ME!
PAPA', HO PAURA!

...

MWW...

MIAH!
BASH
COLPO DELLA ZAMPA FELINA

...

MIAH! MIAH!
BASH
BASH
DOPPIO COLPO DELLA ZAMPA FELINA

FRUP FRUP FRUP

COM'E' ANDATA, PAPA'?!
NON SAPREI DI PRECISO, MA I COLPI CHE GLI HO SFERRATO DOVREBBERO AVER SORTITO QUALCHE EFFETTO!

BENE, ORA ANDRO' IO!
NON SOTTOVA-LUTARLO, CARA!
CO-RAGGIO, MAM-MA!

MRWW...

HSSS...

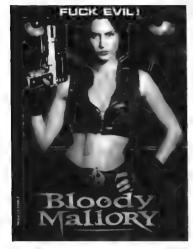
MIAH!
CHOMP

MIAH MIAH MIAH MIAH MIAH MIAH!
TECNICA FELINA: PIOG-GIA DI CALCI
KICK KICK KICK KICK

RUMBLE
TUTTO BENE, CARA?

MICHAEL - CONTINUA

posta: **Strada Selvette 1 bis/1, 06080 Bosco (PG)**
e-mail: **info@starcomics.com**
web: **www.starcomics.com**

Ciao a tutti!
*Dopo qualche mese di vacche magre, finalmente una rubrica della posta di due pagine, oltre alle dieci di articoli e redazionali! Poco alla volta **Kappa Magazine** sta tornando agli antichi fasti (e di tanto in tanto potrebbe anche tornare il colore!), per cui procediamo nella nostra navigazione attraverso il burrascoso Oceano dell'Editoria Italiana a gonfie vele, spingendoci là dove nessuno è mai giunto prima. E, già che ci siamo, diamo voce anche a voi...*

Demon Lover? (K161-A)

Ciao Kappa Boys,
chi vi scrive è un trentenne appassionato come voi di fumetti, animazione e film live, indipendentemente dalla nazionalità di provenienza. Leggendo diversi articoli (alcuni anche vostri) ho sempre guardato con ammirazione a un paese come la Francia come modello di apertura mentale e libertà di espressione, specie se paragonato al nostro, dove invece di andare avanti, vengono create leggi e provvedimenti sempre più repressivi. Per questo motivo sono rimasto costernato quando, il giorno 22 maggio alle 2 di mattina, ho visto un film (che purtroppo ho pure registrato) su Canale 5: **Demon Lover**. Lo spunto non era male: creare una storia di spionaggio che mostrasse cosa c'è veramente dietro la montagna di siti internet *hentai* e la natura dei loro gestori e di chi ne trae profitto. Peccato che in realtà tutto si sia risolto non solo in una storia lenta e confusionaria, specie per l'ora, oltremodo noiosa, ma soprattutto, ciò che è peggio, disgustosa, offensiva e che viola anche la legge. Infatti, nelle circa due ore di film, un paese come il Giappone, che certo non sarà perfetto, ma che in certi casi mostra un senso di civiltà e rispetto senza pari, viene mostrato secondo i più banali stereotipi come un luogo dove la televisione trasmette suicidi e scene di sesso come se nulla fosse, le interpreti sono sempre disponibili a qualsiasi tipo di rapporto, la pedofilia tollerata, e dove perciò la produzione quasi totale sono appunto manga e anime che la assecondano. E non crediate che ciò sia sottinteso: infatti il regista si prodiga a mostrare spezzoni di cartoni animati dove le ragazzine vengono stuprate da mostri e animali, e di film con fellatio a vibratori e torture (ma in tv non c'è il divieto di trasmettere produzioni vietate ai minori di 18 anni?) e poi mi tagliano i capolavori di Pasolini di ben quaranta minuti... Ragazzi, la mia indignazione è tale che quasi quasi mi verrebbe da scrivere pure al Codacons. Certo, con l'Europa unita forse anche l'ottusità diventa comune. Certo, se fossi il governo o un produttore giapponese, secondo la legge del taglione, finanzierei un'opera simile sui nostri cugini d'oltralpe, e non sarebbe difficile trovare gli argomenti poiché già prima del marchese De Sade la loro moralità sessuale è parsa al mondo piuttosto discutibile, idea confermata anche da un certo "Histoire d'O" (a mio parere banale romanzo e film, anche se Corinne Clery all'epoca...). O forse no, non lo farei, se no mi comporterei come lo staff dietro quell'osceno prodotto. Grazie per aver letto il mio sfogo, mi piacerebbe venisse pubblicato, ma mi accontenterei anche che ne parlaste voi in un articolo o in un editoriale (non credo di essere solo io lo sfortunato spettatore, anche se lo spero). **Alessio La Marra**

*Caro Alessio, proprio come hai fatto tu, anche noi abbiamo 'alzato le antenne' non appena abbiamo letto su "Film TV" (a nostro avviso, la miglior rivista di cinema e TV che venga pubblicata in Italia) che Canale 5 avrebbe trasmesso **Demon Lover**. Ammettiamo la nostra ignoranza: non ne conoscevamo nemmeno l'esistenza. Ma, dopo averlo visto, ci siamo pentiti di non essere rimasti nella nostra ignoranza iniziale. Sì, si tratta di un filmetto noiosetto che sfrutta 'l'ultimo grido' in fatto di pruriginosità, buttando a destra e a manca una sequela di luoghi comuni che neanche i telegiornali più nazional-popolari riescono a collezionare. Meno male che l'hanno trasmesso alle due di notte, mettiamola così. In pochi l'avranno visto, e quei pochi che l'hanno fatto si saranno sicuramente addormentati prima della metà. Ci ho pensato un bel po' prima di pubblicare la tua lettera, perché mi premeva trattare l'argomento, ma in un certo senso, parlandone, avrei rischiato di fare*

GON IN MOSTRA!

Napoli Città della Scienza
dal 16 al 27 novembre 2005

Tragica e allo stesso tempo buffa creatura di una specie estinta 65 milioni di anni fa, il dinosauro è destinato un po' per la sua storia da "C'era una volta..." un po' per le sue dimensioni stratosferiche, all'immaginario fantastico e alle contaminazioni di generi – cinema, cartoon, illustrazioni, fiabe, fumetti.
Un percorso spettacolare attraverso 100 anni di fantasy, sono i fantastici dinosauri protagonisti 'comici' di **Futuro Remoto 2005**, manifestazione di divulgazione della cultura scientifica e tecnologica, dedicata quest'anno al fantastico mondo dei dinosauri.
Nasce a New York nel 1905 il dinosauro buono che popola i sogni di **Little Nemo in Slumberland** di Winsor Mc Cay, sulle strisce del supplemento domenicale dell'"Herald Tribune". Si chiamerà **Gertie the Dinosaur** qualche anno dopo nella versione cinematografica firmata dallo stesso autore, dove Gertie è una sorta di dinosauro–bambina con lo stesso aspetto domestico del suo omologo cartaceo. Nasce in Giappone negli anni Novanta dalla mano del grande Masashi Tanaka, si chiama **Gon**, pubblicato in Italia da Edizioni Star Comics, il cucciolo di dinosauro più famoso del mondo: un 'mini-tirannosauro' manga, piccolo ma fortissimo e sempre dalla parte dei deboli, eroe incontrastato dei nostri giorni. In mostra le bellissime tavole bianco-nero e colore senza parole di Masashi Tanaka, ancora inedito in Italia, pubblicate in Giappone dalla Kodansha Ltd di Tokyo, dove la sceneggiatura è nella sequenza delle immagini, perché leggere **Gon** è 'come vedere un cartone animato'. Da **Gon** alle prese con i suoi amici del regno animale **Gon and his friends** a **Gertie** nelle tavole a colori di Winsor McCay e in **Gertie the Dinosaur** il cartone animato realizzato dal disegnatore americano nel lontano 1910. A ricordarci che i dinosauri del fumetto non sono solo buontemponi amici dei bambini, ma giganteschi mostri preistorici, le visioni fantastiche e surreali del filone onirico bianco-nero del grande illustratore italiano Sergio Toppi: in mostra **Dinosauro**, tavole originali di una storia cattiva che ha per protagonista un dinosauro feroce, tragico testimone di carta di un mondo scomparso.
Per ulteriori informazioni:
www.cittadellascienza.it

posta: **Strada Selvette 1 bis/1, 06080 Bosco (PG)**
e-mail: **info@starcomics.com**
web: **www.starcomics.com**

ISAO TAKAHATA A ROMA!

"I Castelli Animati", Festival del Cinema d'Animazione, Genzano di Roma, dal 30/11 al 4/12

Il festival internazionale di cinema d'animazione I Castelli Animati presenta la prima sfilata cosplay ispirata ai personaggi cinematografici di **Isao Takahata**, che sarà presente all'evento. La sfilata è prevista per sabato 3 dicembre e si terrà per le strade di Genzano. La partecipazione all'evento è completamente gratuita. Il miglior cosplay verrà selezionato e avrà accesso diretto alla **Finale del Cosplay Romics Award 2005** (che si terrà domenica 11 dicembre presso la Fiera di Roma). Di seguito, una lista dei principali personaggi delle opere di Takahata, che sarà ospite de I Castelli Animati, e alcuni titoli di lungometraggi che verrano proposti nella retrospettiva a lui dedicata:

Heidi
Anna dai capelli rossi
Conan, il ragazzo del futuro
Lupin III
Tonari no Yamada-kun
Ponpoko
Only Yesterday - Omohide Poroporo

Per informazioni: **info@romics.it**

*pubblicità a un prodottino di quel genere. Quindi, un articolo in materia direi che è proprio fuori discussione. Già parlarne qui nell'angolo della posta genererà curiosità nei lettori di **Kappa Magazine**, e molti cercheranno sicuramente di procurarselo, per la stessa curiosità che ha spinto te e noi a dargli un'occhiata in TV. Be', che dire? Ognuno è padrone del proprio tempo: se volete perdere un paio d'ore come abbiamo fatto noi e Alessio, liberi di farlo, pur sapendo a cosa andate incontro.*

No, no, nessuna legge del taglione. Non è vero che il fuoco si combatte col fuoco, anzi, è vero proprio l'opposto. Ci vuole solo acqua, una cascata, uno tsunami d'acqua, che spenga l'interesse nei confronti di questo genere di operazioni. Chi segue il fumetto e l'animazione giapponese in maniera obiettiva ha già tutti gli strumenti necessari per 'schermare' la propria mente da certe banalità e qualunquismi, mentre chi ci si trova di fronte impreparato, potrebbe farsi un'idea sbagliata del settore del quale ci occupiamo.

Quindi, alla fine, ecco perché non ritengo valga la pena parlare di film come quello, mentre invece sia necessario dare spazio alla cinematografia nipponica realmente interessante.

*Comunque, siamo fortunati: nella cinematografia mondiale, esistono letteralmente dozzine di film intitolati **Demon Lover**, per cui trovare quello giusto (o meglio: quello sbagliato!) potrebbe risultare una ricerca degna di Indiana Jones. Magari potreste incappare in quello che in Italia è stato intitolato **Demonio Amore Mio**, una simpatica commedia horror-comica degli anni Ottanta, che se non altro vi assicurerebbe un'oretta e mezza di divertimento. Se volete divertirvi, invece con un filmetto francese di poche pretese, ma che rifà il verso a certi OAV animati nipponici, vi consiglio **Bloody Mallory**: si tratta veramente di una sciocchezzuola, ma almeno non vi provocherà alcun danno permanente. La protagonista – a metà strada fra **Buffy l'AmmazzaVampiri** e **Cutie Honey** – guida una squadra speciale anti-demone formata da questi begli elementi: Talking Tina, una bambina dotata di poteri ESP che può prendere il controllo di ogni essere vivente attraverso un contatto telepatico particolarmente intenso; Vena Cava, una drag queen esperta in arti marziali con le zeppe trampolate a mitragliatore; Padre Carras, un giovane prete combattente col clergyman antiproiettile; lo spirito del marito defunto, che Mallory stessa ha fatto fuori a colpi d'ascia il giorno del matrimonio (dopo aver scoperto che si trattava di un demone!). Questa bella squadretta deve occuparsi di una setta segreta irta di ghoul virginofaghi la cui padrona, l'imbarazzante Lady Valentine, decide di rapire il Papa... Ecco, se proprio un film deve essere imbarazzante, almeno che sia dichiaratamente trash, e con cui ci si possa divertire durante una serata di Halloween, in compagnia di popcorn e biscotti alla zucca. Viva il trash all'olio d'oliva, abbasso il patinato lesso!*

Graditi ritorni 1 (K161-B)

Salve, volevo avere informazioni su **Guyver**. Sapete dirmi quando uscirà un nuovo numero? Grazie dell'interessamento. **Riccardo**, Trieste

Graditi ritorni 2 (K161-C)

Un saluto e tanti complimenti a tutti per gli splendidi manga che pubblicate! Volevo chiedervi quando tornerà **Zetman**, se avete intenzione di pubblicare gli albi mancanti di **Kurogane** (spero di sì!) e se è prevista una continuazione di **Toto**. Grazie, attendo vostre risposte, e ancora tanti complimenti. **Matteo**, Milano

Eh, sì, avete ragione. Scusateci. Spesso siamo portati a credere che gli annunci diffusi attraverso internet e nel corso delle fiere del fumetto riescano a raggiungere comodamente chiunque, mentre in realtà la 'carta' è probabilmente ancora il mezzo di comunicazione più valido e diretto, nei confronti di chi segue fumetti. Molto bene, allora. Se nel prossimo numero finalmente potremo annunciare una buona parte delle novità del 2006, facciamo qui un breve riassunto per quanto riguarda i "graditi ritorni", ovvero i nuovi volumi delle serie in corso che continuano a uscire in Giappone, e che noi riproponiamo praticamente in contemporanea col Sol Levante. Salvo spostamenti all'ultimo secondo, nel 2006 avremo:

*Gennaio - **Zetman** 5; inizia **Dragon Ball Perfect Edition** (a colori e con le nuove tavole di Toriyama); **Tetsuwan Girl** 8 (che si concluderà poi entro il 2006 col nono volume).*

*Febbraio - **Seraphic Feather** 9.*

*Marzo - inizia **Steel Ball Run**, che è come dire 'la settima serie di **JoJo**', anche se in realtà si tratta del prequel ambientato nell'universo alternativo creato alla fine della sesta serie; **ES** 8 (volume conclusivo); **Mikami** 43 (volume conclusivo).*

*Aprile - **Jiraishin** 19 (volume conclusivo).*

*Maggio - torna **Zetman** col volume 6; torna anche **Sei il mio Cucciolo!** col volume 13, che non sarà quello conclusivo, come pronosticato in precedenza (l'ultimo sarà il 14, che pubblicheremo a luglio).*

*Giugno - **Guyver** 35.*

*Per quanto riguarda **Kurogane**, tutto ciò che **Kei Tome** ha realizzato è già stato pubblicato in Italia. Restiamo in attesa di nuovi sviluppi sul fronte giapponese, ma sappiate che da **Kappa Magazine** 164 di febbraio prenderà il via il suo **Hatsukanezumi no Jikan** in contemporanea col Giappone. I numerosi fan di **Toto**, invece, gioiscano: stiamo puntando molto sul suo autore, per cui abbiamo scovato anche altri suoi (nuovi) titoli molto divertenti, e dunque ci sarà da aspettarsi una vera **YukoOsada-Invasion** a partire dalla seconda metà del 2006! E per stavolta ho anche detto troppo! Al mese prossimo, con le novità 2006!* ***Andrea BariKordi***

NUVOLE DI DRAGO - CONTINUA

IN REALTA' NON RIUSCIVO A RENDERMENE CONTO.
PERO' MI PRENDEVANO IN GIRO!
HEIUCHI, SENTIRAI LA SUA MANCANZA, VERO?
CREDEVO CHE LA STORIA DEL SUO TRASFERIMENTO FOSSE UNA SPECIE DI SCHERZO...
PER NIENTE!
I MASCHI ERANO MOLTO DISPIACIUTI DI DOVERSI SEPARARE DA LUI.
ALLORA COME FAREMO PER LA NOSTRA SQUADRA DI BASEBALL?
QUINDI ANDRAI LONTANO...?
HO SENTITO CHE TI TRASFERIRAI ADDIRITTURA IN UN'ALTRA CITTA'...

SOLO QUANDO LO SENTII DIRE DALLA VOCE DI MIA MADRE...
C-COSA...?
ALLORA ERA VERO...
HO SAPUTO CHE S SI TRASFERIRA' IN UN'ALTRA SCUOLA.
QUEL RAGAZZO CHE CORRE COSI' VELOCE... HAI PRESENTE?
ME NE RESI DAVVERO CONTO SOLO IL GIORNO DELLA VISITA IN CLASSE DEI GENITORI...

SE NE ANDRA' DALLA NOSTRA SCUOLA...
HO SENTITO CHE I SUOI GENITORI...
...HANNO MESSO SU CASA IN QUELLA CITTA'...
...MI RESI CONTO PER LA PRIMA VOLTA DI COSA SIGNIFICASSE UNA SEPARAZIONE.
PIANSI A DIROTTO, COPRENDOMI CON UN CUSCINO...
NON VOLEVO CHE MIA MADRE SE NE ACCORGESSE.

SE NESSUNO LEGGESSE I FUMETTI...
...SI TRASFORMEREBBERO IN UN'ENORME QUANTITA' DI SEMPLICI RIFIUTI DA BRUCIARE A CARICO DELLA SOCIETA'!
I TREMENDI MAZZI DI FOTOCOPIE CON I DIALOGHI SCARTATI... DOPO OGNI RIUNIONE NE RIMANGONO MIGLIAIA!
ARGH!

PER DIRLA TUTTA...
...SOLO QUANDO QUALCUNO LA LEGGE, FINALMENTE LA TUA CREAZIONE PUO' PRENDERE VITA PER LA PRIMA VOLTA!
LETTORE
FUMETTO

PER CUI, CARI ASPIRANTI FUMETTISTI, DOVETE FARE IN MODO CHE IL FOGLIO DI CARTA SU CUI STATE DISEGNANDO ORA...
ANCHE SE LA CARTA COSTA POCO...
...NON SPRECATELA INUTILMENTE!
...NON SIA MAI RIDOTTO IN SPAZZATURA!

MA TORNIAMO A NOI... UN CERTO GIORNO, PRIMA DELL'INIZIO DELL'ESTATE, NELL'ANNO IN CUI PASSAMMO IN SESTA ELEMENTARE...
COSA?! TI TRASFERIRAI IN UN'ALTRA SCUOLA?!
SI'!
INVECE DI TRASFORMARLO IN IMMONDIZIA...
LA CARTA E' LA COSA PIU' IMPORTANTE PER UN FUMETTISTA
...FATE DI TUTTO PERCHE' QUEL FOGLIO SI TRASFORMI IN QUESTO TIPO DI CARTA.
RINGRAZIATE SEMPRE LA CARTA!
EH EH EH
VI PIACE, QUESTA CARTA, VERO? VERO?!

SA-PETE PER-CHE'?
COSA?! ME LA REGALI?! NON CI POSSO CREDERE!
OH, QUANTO SONO FELICE! MI VIENE DA PIANGERE!
WOW!
LA CON-SERVE-RO' PER TUTTA LA VITA!
LI RENDO COSI' FELICI CON UN DISEGNO...?
CE L'HO ANCORA, SAI?
OH, CHE VERGO-GNA!
DISEGNAVO DA SCHIFO!
<- LA DIVISA DEL NOSTRO LICEO: UNA GIACCA SPORTI-VA.
ALLORA DISE-GNERO' DI PIU'!

IN PRATICA ERO SEMPRE OCCUPATA A CREARE NUOVE IL-LUSTRAZIONI.
EHI, NE HO ALTRE ANCORA PIU' BELLE!
DAV-VE-RO?!
DAI, FA' VEDERE!
LO FACEVO SOLO PER MOSTRARLE AI MIEI COM-PAGNI!

DA QUESTO PUNTO DI VISTA, NON SONO CAMBIATA AFFATTO.
DISEGNO A BORDO-TAVOLA
MA SENZA RETINI, EH!
EHI, GUAR-DA!
E' IL MIO GATTO!
CHE CARI-NO!
DO-VE?
IKAWA DEGLI HANSHIN
UN CAPOLA-VORO!
EHI, MI FAI LEGGERE ANCHE I DIALOGHI?
A VOLTE CAPITA ANCHE QUESTO...
DAI!
NON ROMPERE... NON LI HO ANCORA SCRITTI!
A VOLTE SCARA-BOCCHIO NEGLI ANGO-LETTI DELLE TAVOLE.
RONALDINHO
QUINDI, CARI ASPI-RANTI FUMET-TISTI...
...RICORDA-TE SEMPRE CHE SI DISEGNANO I FUMETTI PER FARLI LEGGERE!

FINO AD ALLORA AVEVO DISEGNATO TANTI FUMETTI SENZA MAI COMPLETARLI.
CAPOLAVORI INCOMPIUTI...
COMUNQUE SIA, COMPLETAI TUTTE LE TAVOLE FINO AL FINALE.
ERA LA PRIMA VOLTA CHE CREAI QUALCOSA DI COMPLETO, CHE POTEVO FINALMENTE FAR LEGGERE A QUALCUNO.
D'ALTRA PARTE, FREQUENTAVO SOLO LE ELEMENTARI...
OBIETTIVAMENTE NON ERA UN GRANCHE', ANCHE LA TECNICA ERA SCARSISSIMA...
NON ESSERE MODESTA! ERA COMUNQUE UN FUMETTO SPORTIVO PIENO D'ENERGIA!
SICCOME AVEVA OTTENUTO MOLTI CONSENSI, NE DISEGNAI ALTRI DUE O TRE EPISODI.
FECI DIVENTARE DAMEO ATAI UN CAMPIONE, E LO FECI COMBATTERE PER DIFENDERE IL TITOLO...

ERI QUASI UNA FUMETTISTA DI PROFESSIONE!
PAGA A PARTE...
TUTTO QUESTO MI RIEMPIE D'ORGOGLIO TUTTORA!
E' STATO LETTO DA UN DISCRETO NUMERO DI PERSONE, E SI E' PURE CONQUISTATO QUALCHE VERO FAN...
ED EBBI PERFINO UN ASSISTENTE!
SONO RIUSCITA A DARGLI UN FINALE E A RENDERLO PUBBLICO...
INSOMMA, TIRANDO LE SOMME...
IL PRIMO FUMETTO CHE HO DISEGNATO IN VITA MIA E' NATO IN SEGUITO A UNA RICHIESTA...
AH!

FECI ANCHE NUMEROSI PELUCHE E BAMBOLE. LI VENDETTI ALLA MANIFESTAZIONE CULTURALE DELLA SCUOLA.
E DISEGNAI IMITANDO ROCKY JOE.
E GUADAGNAI ANCHE QUALCOSA.
LE HO REGALATE QUASI TUTTE AGLI AMICI.
A VOLTE DISEGNAVO SU PRECISA RICHIESTA DEGLI AMICI.
POTRESTI DISEGNARE IL PERSONAGGIO PRINCIPALE DI YAMATO?
PIU' MI VENIVANO BENE, PIU' LE REGALAVO CON GIOIA.
QUASI TUTTI I GIORNI DISEGNAVO QUALCOSA.
PURTROPPO QUEL FUMETTO E' ANDATO PERSO. PERO' HO FATTO MOLTE ILLUSTRAZIONI, DALLA SCUOLA MEDIA AL LICEO...
...MA NON ME N'E' RIMASTA NEMMENO UNA.
NE FECI VARI TIPI, A PARTIRE DAL GENERE RIVOLTO ALLE RAGAZZE...

DAL PUNTO DI VISTA DELLA STORIA ERA UNA STUPIDAGGINE, MA AVEVA UN FINALE COMICO E L'AVEVO DISEGNATO A PENNA...
WOOOOOW!
...COLORANDOLO PURE CON LE MATITE COLORATE. EBBE MOLTO SUCCESSO!

LA MIA COMPAGNA T, MI FECE GRANDI COMPLIMENTI...
HEIUCHI, TU DIVENTERAI SICURAMENTE UNA FUMETTISTA!
PER INDICARE SE STESSA LEI USAVA WASHI, NONOSTANTE FOSSE UN MODO DI DIRE DEI MASCHI.
SEI BRAVISSIMA! SEI UN GENIO! IL TUO FUMETTO E' DAVVERO DIVERTENTE!
UNA VOLTA USO' WASHI PERFINO IN UN TEMA! CHE RISATE!
UN APPASSIONATO DI TRENI E FIGLIO DI PAPA', TALE I, SI OFFRI' DI FARMI DA ASSISTENTE...
MI LASCERESTI FARE LE CAMPITURE?

NON MI SPIEGO ANCORA COME MAI CONOSCESSE UN TERMINE COSI' TECNICO ALL'EPOCA...
...IN CHE SENSO?
I CAPELLI, I CIELI NOTTURNI...
TUTTE LE PARTI CHE VANNO IN NERO, TE LE DIPINGO IO CON L'INCHIOSTRO.
...MA, ALLA FINE, NON EBBI MAI L'OCCASIONE DI FARMI AIUTARE DA LUI.
NON RICORDO BENE COME REAGI' S, CHE AVEVO PRESO COME MODELLO PER FARE IL PROTAGONISTA...
COMUNQUE SIA, IL MIO FUMETTO DIVENNE SUBITO POPOLARISSIMO.
CREDO CHE ALMENO IL CALCIO AL PISELLO NEL VUOTO GLI SIA PIACIUTO...

NON AVREI MAI IMMAGINATO DI DOVERLO DISEGNARE ANCORA NEL XXI SECOLO... COMUNQUE SIA, IL TITOLO DIVENNE OVVIAMENTE...
ATAI!
IN GIAPPONESE, PER DIRE IO, SI DICE WATASHI, MA PER QUALCHE RAGIONE LUI CHIAMAVA SE STESSO ATAI, COME UN BAMBINO CHE NON SA PRONUNCIARE BENE LE PAROLE. ERA MOLTO BUFFO.
ERA PIU' O MENO COSI'!
KICK NO ATAI
MI ISPIRAVO ALLO STILE UMORISTICO DI GO NAGAI, CHE ADORAVO.
DAMEO ATAI, IL PROTAGONISTA. ERA UN ATLETA MOLTO DEBOLE, E LA SUA SPECIALITA' ERA...
浅草公会
AVEVO DISEGNATO ANCHE GLI SFONDI!
E' QUASI MEZZODI'!
CALCIO AL PISELLO NEL VUOTO!
MI PIACEVA ANCHE L'UCCELLO DEL MATTINO DI YASUJI TANIOKA, COSI' LO IMITAI.
HAAA!
SCONFIGGE UN CATTIVO
AGH!
INSOMMA...
IL PRIMO FUMETTO IN ASSOLUTO CHE IO ABBIA DISEGNATO, ERA DI GENERE UMORISTICO SPORTIVO!
C'ERA ANCHE UN PERSONAGGIO FEMMINILE CHE IL PROTAGONISTA AMAVA...
CARA RUMIKO, AMORE MIO... HO VINTO!
LO DETESTO!
SPESSO MI DIVERTIVO DISEGNANDO IL GATTO NYAROME E ALTRI PERSONAGGI SUL RETRO DEL FOGLIO DEI COMPITI IN CLASSE.
KEMUNPASU, IL PIU' POPOLARE.
...MA ERO L'UNICA IN GRADO DI DISEGNARE IL BOSS DEL CUORE!
MOLTI RAGAZZINI SAPEVANO DISEGNARE NYAROME, BESHI E KEMUNPASU...

*PLANCIA SEMIRIGIDA, IN GENERE DI PLASTICA O CARTONCINO, USATA COME SUPPORTO PER SCRIVERE. KB

*IN GIAPPONE LE SCUOLE ELEMENTARI DURANO SEI ANNI. KB

Natsuko Heiuchi

NUVOLE DI DRAGO
L'OPERA PRIMA

COME ORMAI SAPRETE, IL FUMETTO CON CUI HO DEBUTTATO ERA INTITOLATO **LO SHOIKO E IL RUMORE DEI PASSI**, E FU PUBBLICATO DA KODANSHA SULLA RIVISTA "SHONEN MAGAZINE" NEL 1982.

A DIRE LA VERITA', AVEVO GIA' ESORDITO CON UN FUMETTO RIVOLTO A UN PUBBLICO FEMMINILE...

MA DATO CHE NON ERO RIUSCITA A REALIZZARE ALTRE STORIE DI QUEL GENERE, NON L'HO MAI CONSIDERATO IL MIO VERO DEBUTTO.

LO SHOIKO E IL RUMORE DEI PASSI ↑

...ALLORA, PER IL MOMENTO, ANDIAMO VIA!
SI E' SOTTRATTO AL SUO DOVERE.
I-IN UN CERTO SENSO, QUESTO COMPORTAMENTO E' PROPRIO DA LUI...
CREDEVO CHE FOSSE MATURATO ABBASTANZA, ULTIMAMENTE.

OTAKU CLUB - CONTINUA

VOGLIAMO COMPRARE COMUNQUE IL PACCHETTO PER LA DOMANDA...
...E DECIDERE SE PRESENTARLA O MENO IN UN MOMENTO SUCCESSIVO?
CHE SI FA?

BE'?
CHE C'E'?

UGH... T-TU CHE NE DICI, KUGAYAMA?
AH... IO...
D-DECIDI TU, SASAHARA!

...E TU, OGIUE?
IO SONO APPENA ARRIVATA, PREFERISCO LASCIAR DECIDERE VOI SENPAI.

...AH...

*IL COMIC FESTIVAL SI TIENE IN AGOSTO E IN DICEMBRE. DUE VOLTE ALL'ANNO, MA NON SEMESTRALMENTE. KS

GENTILI PARTECIPANTI...
TERMINA ORA IL COMIC FESTIVAL ESTIVO 2004!
APPUNTAMENTO ALLA PROSSIMA EDIZIONE!
16:00
SCIAF SCIAF SCIAF SCIAF
CLAP CLAP CLAP
AHI!
AAH!
AAAH!
...

DUNQUE...
VISTO CHE ABBIAMO FATTO TUTTO...
...CE NE TORNIAMO A CASA?
BUONA IDEA!

SIAMO RIUSCITI A VENDERE TUTTE LE COPIE...
SÌ, MA... SIAMO RICORSI A UNO STRATAGEMMA...
ABBIAMO LETTERALMENTE SEDOTTO IL PUBBLICO!
AH AH AH AH!

UFF...

A PROPOSITO... ALLA FINE HAI COMPRATO QUELLA COSA, SASAHARA?
UH? QUALE COSA?

SE NON...
UAAH, STAVO QUASI PER MORIRE! NON HO AVUTO NEANCHE UN MOMENTO PER MANGIARE E BERE, MA IN UN CERTO SENSO, HO PROVATO UNA BELLISSIMA SENSAZIONE!
AIOH!
SCIUMP

CE NE SONO RIMA-STE DUE?!
FLAP FLAP
SI'... SOLO DUE!

15:09

...AB-BIAMO ESAURI-TO TUTTA LA TIRA-TURA!
COM-PLI-MEN-TI!
GRA-ZIE MIL-LE!
OOOOOOOH

CO-SA?! SUL SE-RIO?!
IN-CREDI-BILE!
FOR-TE!
GRA-ZIE A TUT-TI!
TAP
E' QUASI TUTTO MERITO DI KO-SAKA!
ERA IL MINIMO CHE POTESSI FARE PER IL NOSTRO CIRCOLO!

OH, CAVOLI! ABBIAMO FINITO LE MONETE DA 100 YEN!
COSA?!
POSSIAMO CAMBIARVENE UN PO', SE VOLETE!
AH, MAGARI! GRAZIE...
GRAZIE MILLE!
UFF...

OGIUE, NIENTE COSPLAY?
MA FIGURATI!

UH... C-CHE IMBARAZZO... GUARDA COM'E' DISINVOLTO...
NON IMMAGINAVO CHE IL SUO MODO DI FARE POTESSE TORNARCI TANTO UTILE... LO DICO SENZA OFFESA...

741-b
USCENDO DALLO STAND, ORA PUO' METTERE IN MOSTRA LE SUE GAMBE... CHE SONO PURE FATTE BENE!
NON PORTA LE C-CALZE, VERO...? NORMALMENTE UNA RAGAZZA SI SAREBBE M-MESSA I COLLANT... ALMENO PER EDUCAZIONE...
FORSE PERCHE' LA GONNA E' A VITA BASSA... SE INDOSSASSE I COLLANT, SPUNTEREBBERO DALLA CINTURA...

...

EVITIAMO DI FARE ULTERIORI COMMENTI...
S-SI'... CREDO CHE SIA MEGLIO...

QUANTE COPIE CI SONO RIMASTE?
UNA SETTANTINA.

SIGH...
SETTANTA COPIE...

LA NOSTRA TIRATURA E' PRATICAMENTE NULLA RISPETTO A QUELLA DEI GRANDI CIRCOLI...
DOBBIAMO RIUSCIRE A VENDERLE TUTTE.
VENDERLE TUTTE? E' QUESTA LA MIA INTENZIONE!

...BENE!

...ALLORA VADO A PROCACCIARE CLIENTI FUORI DALLO STAND!
FRUP

E OPLA'!
ACCIDENTI, GLI HO VISTO TUTTO!
SANTI NUMI!
UN MASCHIO NON E' ABITUATO A TENERE ABBASSATA LA GONNA QUANDO SI PIEGA...
A-ANCH'IO...

OH, ACCI-DEN-TI...
EPPURE TUTTI SI SONO MOSTRA-TI GEN-TILI CON ME.
FORSE QUESTO SIGNIFICA CHE ANCHE LORO DETESTANO HARAGU-CHI...?
OVUNQUE SONO ANDA-TO HO TRO-VATO UNA MONTAGNA DI PERSONE E DI COPIE DI FANZI-NE...
BENTOR-NATO!
A QUANTO PARE, I GRANDI CIR-COLI SONO MOLTO DIVERSI DAL NOSTRO...

COS...?! C-CAPISCO... C-CI SI DEVE COMPORTARE IN QUESTO MODO?
C-CHE FIGURA DI CACCA...
AH... BE'... ALLORA...

TRA LA NOSTRA E LA VOSTRA TIRATURA...
...C'E' UNA GRANDE DIFFERENZA. SE NE REGALATE UNA A OGNI DISEGNATORE, RISCHIATE DI NON AVERNE PIU' DA VENDERE!
...
E' VERO... CON CHE DISINVOLTURA RIESCE A DIRE COSE TANTO SPIACEVOLI...

...L-LE PORTERO' SUBITO ANCHE UNA COPIA DELLA NOSTRA PUBBLICAZIONE...
OH, NON CE N'E' BISOGNO!

...

OH! NON SI PREOCCUPI... GLIELA PORTO!
AH, DAVVERO?

ACCIDENTI, E' VERO! SE VADO IN GIRO A CHIEDERE SCUSA PRESENTANDOMI A MANI VUOTE, E' COME SE ANDASSI A ELEMOSINARE I LORO ALBI!
SONO PROPRIO UN TONTO! STAVO PER FARE UN'ALTRA GAFFE...
QUANTE COPIE SERVIRANNO, ORA? MALEDETTO HARAGUCHI!

EHM... MI SCUSI, C'E' IL SIGNOR KOJI IHATO...?
SI', SONO IO.

AH, SEI QUELLO DEL GENSHIKEN?
AH, MI SCUSI! MI CHIAMO SASAHARA, E FACCIO PARTE DEL CIRCOLO PER LO STUDIO DELLA CULTURA VISIVA MODERNA DELL'UNIVERSITA' SHIIO...
LE CHIEDO SCUSA PER AVERLE RECATO DISTURBO...

LE CHIEDO PERDONO... CI SIAMO COMPORTATI DA MALEDUCATI, RIFIUTANDO LA SUA COLLABORAZIONE...
OH, NON PREOCCUPARTI! PIUTTOSTO MI HAI FATTO UN FAVORE!
COSI' HO AVUTO MENO LAVORO DA FARE!

A QUANTO PARE, ANCHE OGGI HARAGURO E' IN GIRO.
AVETE AVUTO PROBLEMI CON LUI...?
BE', ECCO... FINORA HA FATTO SOLO DEL SARCASMO...
...MA NESSUN DANNO VERO E PROPRIO...

RUSTLE

IL NOSTRO NUOVO ALBO.
COS...?! N-NON IMPORTA...
EHI, QUI NON E' CONTEMPLATO RIFIUTARE!

MMM... QUASI TUTTI FANNO PARTE DI CIRCOLI CHE HANNO LO STAND ATTACCATO ALLA PARETE...
DUNQUE... QUELLO PIU' VICINO E' IHATO...

CA-SPI-TA...
IL SUO E' UN CIRCOLO FAMOSO... LA FILA CONTINUA FINO ALL'ESTERNO...
BLA BLA BLA BLA BLA AH! WOW! BLA
WOW! BLA BLA EHI! BLA

QUESTO TIZIO... LO STANNO SALUTANDO IN MOLTI...
SALVE!
CHE SIA LUI...?

...
CIAO!
CERTO CHE SI SONO PORTATI UNA MONTAGNA DI COPIE DA VENDERE...

L-LO GUARDERO' UN PO' PER VOLTA...
CAPISCO...
GRAZIE MILLE!

...

KOSAKA...
SI'?
IO VADO UN ATTIMO DAI DISEGNATORI CHE HARAGUCHI VOLEVA COINVOLGERE NEL NOSTRO ALBO...
AH...

VUOI CHE VENGA ANCH'IO CON TE?
N-N-N-NO... N-NON CE N'E' BISOGNO!

VESTITO IN QUEL MODO...
DOVE VAI?
A SISTEMARE LA SITUAZIONE, VISTO QUEL CHE HA COMBINATO HARAGUCHI...

MA NON PENSI CHE TUTTO IL MERITO VADA A LORO DUE...?
DICIAMO CHE NON OSEREI NEGARLO...

STIAMO ANDANDO ABBASTANZA BENE, SAI?
GRAZIE!
AH, VERAMENTE?

HUFF...

FLAP
FLAP

ECCO IL NOSTRO ALBO!
OOH...

AH... B-BENE.
COSA?! TUTTO QUI? BENE?!
VLAP
ECCO... M-MI VERGOGNO...

APRIAMO LA SECONDA SCATOLA?
OH, D'ACCORDO!

ABBIAMO GIA' SUPERATO LE CENTO COPIE?
NO, MA MANCA POCO ORMAI.
FRIP FRIP FRIP

AH, SIGNOR KUGAYAMA!

CI HA MESSO MOLTO A RAGGIUNGERCI, MAESTRO!
C-COS...?! M-MA... T-TU SEI KOSAKA...?

EHILA'!
ENTRA PURE! PASSA DA DIETRO.
UH... V-VA BENE...

GIA'... CREDO CHE LE SCHIZZEREBBE FUORI IL SANGUE DAL NASO COME NEI FUMETTI!
TUMP
VORREI PROPRIO VEDERLA!

NON TI PARE CHE ORA LA NOSTRA FANZINE VENDA DI PIU'?
BE', TUTTO SOMMATO NON E' UNA BRUTTA PUBBLICAZIONE...

SCUSATE, MA... EHM...
...QUELLI HANNO CAPITO CHE E' UN MASCHIO, VERO?

BE'... ECCO... AL GIORNO D'OGGI C'E' LA TENDENZA AD ACCETTARE QUESTO TIPO DI COSE...
CHE BRUTTI TEMPI! ANCHE SE NON AVREI IL DIRITTO DI DIRLO PROPRIO IO...

EHI... UN MOMENTO... COSA...
OH, MIO DIO...
E' ANCORA RICONOSCIBILE...
IL MIO BRUTTO PRESENTIMENTO SI E' AVVERATO...
OH, PERCHE' PROPRIO A ME...?
FA PAURA!
HO VOLUTO APPROFITTARE DI QUESTA OCCASIONE!

CI HO MESSO UN PO' TROPPO TEMPO PER TRUCCARMI, COMUNQUE ALLA FINE CE L'HO FATTA.
HO CERCATO DI RICORDARE COME FA SAKI.
AIUTO... SI STA IMMEDESIMANDO NEL PERSONAGGIO...

...E KASUKABE LO SA?
MA FIGURATI SE LE DICO UNA COSA DEL GENERE!
QUESTO E' UN MASCHIO?!

MI FAREBBE SMETTERE SICURAMENTE!
AH, PREGO!

...
QUALE CO-SA...?
?
AH, ECCO-LO QUI!
SCU-SATE SE VI HO FATTO ASPET-TARE!
...MA CHE...?!

STAVO NOTANDO CHE, A STARCENE QUI NEL SETTORE RISERVATO AI CIRCOLI...
...TENDIAMO AD ANDARE SEMPRE MENO IN GIRO A FARE ACQUISTI. CHISSA' PERCHE'?
GIA', E' VERO!

QUANDO SI VIENE QUI COME PUBBLICO, SE NON SI COMPRA IL PIU' POSSIBILE SEMBRA QUASI DI NON ESSERE STATI ALLA MANIFESTAZIONE.
INVECE, PARTECIPANDO COME CIRCOLO, RIUSCIAMO A GODERCI IL PIACERE DI PARTECIPARE ALLA MANIFESTAZIONE SENZA IMPAZZIRE. NON PENSI CHE SIA QUESTO IL MOTIVO?
MMM...

ORA CHE CI PENSO, DOV'E' KOSAKA?
E' VIA DA UN SECOLO!
OH... E' VERO!
NON CREDO CHE CI VOGLIA COSI' TANTO TEMPO PER FARE QUELLA COSA...

IN REALTA', FORSE E' PERCHE' ABBIAMO KUCHIKI CHE VA IN GIRO AL POSTO NOSTRO...
AH, PUO' ESSERE...

CHISSA' COSA STARA' FACENDO KUCHIKI A QUEST'ORA?
SPERO CHE NON STIA RIFACENDO LA FILA DAPPERTUTTO...
¥500
Kio Shimoku
OTAKU CLUB
LITTLE BIG SIGHT 2

SIGH...
E' ORA...

THUMP
ANF
ANF
ANF
ANF
TSK!
MALEDETTA! NON SAI PROPRIO RASSEGNARTI, VERO?!
ANF
ANF
AARGH!

C-CHE CAVOLO SIGNIFICA QUESTA SCENA?! P-PERCHE' LE HANNO DATO ADDIRITTURA DUE PAGINE?! NON E' GIUSTO!

CASPITA! MI SONO TALMENTE ECCITATO CHE L'HO LASCIATO CADERE PROPRIO LA'?!
MI E' RIMASTA UN'ULTIMA POSSIBILITA'... QUESTA VOLTA FARO' SI' CHE SI REALIZZI IL MIO DESIDERIO!
AH!
GRAB
ADESSO CAPISCO, NORI-CHAN! USAVI QUESTO, VERO?!
HI-BIKI?!
N-NON FARLO, HIBIKI-CHAN!
MI HA FATTO DIVENTARE UNA FIASCHETTA A FORMA DI ZUCCA...
EHI, ASPETTA!
TA-KAAKI! SBRIGATI!
HIBIKI!

HANF...

HANF...

CHE RAGAZZINO OSTINATO...

NON HO ALTRA SCELTA, ANCHE SE NON AVREI VOLUTO RICORRERE ALLA FORZA...

UH?!

AAH!
BUBBLE
H-HIBIKI?! C-COSA TI E' SUC-CESSO?! EHI!

CONTRO LO SPORCO CI VUOLE UN BEL PO' DI SCHIUMA!
TUTUM
TUTUM
L-LA STAI TRATTANDO COME SE FOSSE UNA MACCHIA?! EHI, NORI-CHAN, STAI ESAGERAN-DO!

TAKA-CHAN... ORA NON C'E' PIU' NESSUNO A OSTACOLA-RE LA NOSTRA UNIONE...

SANTO CIELO... E' COMPLETA-MENTE FUORI DI SE'...

ROLL

RUMBLE
RUMBLE
...TU SEI MIO!
RUMBLE
RUMBLE

IMPOSSIBILE ↓

IIIH!
AA-
AH!

TAKA-
CHAN!
CRASH

HIBI-
KI!
TA-
KA-
AKI!

DUMP
E TU FINISCILA DI SFOTTERE IL NERO, O TI FARO' SPROFONDARE NEL BUIO!
TI HO SEMPRE CONSIDERATA UNA TIPA ANTIPATICA!
BLOB
HO SBAGLIATO ANCHE SOLO A PENSARE DI VENIRE IN QUESTO MONDO INSIEME A TE!
DDDDLOOOD

...QUINDI PIANTA-LA DI DI-SPREZ-ZARE IL COLORE BIANCO!
BASHA
SPLOTCH

GRUNT
PER ESEMPIO...
NEL CASO SI VOGLIA OTTENERE UN NERO PIU' PROFONDO, INVECE DI USARE QUESTO COLORE DA SOLO, E' POSSIBILE MISCHIARLO CON ALTRI COLORI.
IN PRATICA, STA DICENDO CHE IL NERO NON E' INSOSTITUIBILE, SE CI SONO A DISPOSIZIONE ALTRI COLORI...

CI VOGLIONO SEMPRE ALTRI COLORI, PER FAR SI' CHE IL BIANCO POSSA ESSERE NOTATO.
PER QUANTO RIGUARDA IL BIANCO, VIENE USATO PRINCIPALMENTE PER LE CORREZIONI, OPPURE COME COLORE COMPLEMENTARE. MA NEL CASO SI DIPINGA SU CARTA BIANCA, LE PARTI NON COLORATE RISULTEREBBERO BIANCHE, PERCIO' E' PRATICAMENTE IMPOSSIBILE CHE QUESTO COLORE RIESCA A METTERSI IN RISALTO DA SOLO.

IN EFFETTI, SE IL MONDO FOSSE TUTTO BIANCO, SAREBBE COME SE NON CI FOSSE NULLA...
GLI UMANI PARLANO DI FUTURO NERO QUANDO VOGLIONO ESPRIMERE DELUSIONE E INCERTEZZA NEI CONFRONTI DEGLI EVENTI.
WHUMP

EH EH EH
IN PRATICA, STA DICENDO CHE IL BIANCO DA SOLO NON SERVE A NULLA...
MALEDETTO VECCHIACCIO...

FLIP FLIP
MA...
CHE...
MMM...

A QUANTO PARE SI TRATTA DI UN DISPOSITIVO CHE CONCRETIZZA L'IMMAGINAZIONE... INTERESSANTE!
UH? SONO SPARITI DUE TAPPI...

FINCHE' NON SPARIRANNO TUTTI...
...QUALSIASI DESIDERIO CHE ESPRIMERO'... VERRA' REALIZZATO!
SIGH SIGH

DIVENTA ROSSA COME UN POMODORO MATURO!
POFF!

CHI?
COSA?
...COSA TI E' SUCCESSO?

ORA PASSIAMO AI COLORI BIANCO E NERO. QUESTI COLORI, A DIFFERENZA DEGLI ALTRI, POSSONO CONTROLLARE LA LUMINOSITA'.
QUANDO VENGONO MISCHIATI CON ALTRI COLORI, PERO', PEGGIORANO IN PUREZZA.

AH!

...UNA BOMBA A MANO?!

BOOOM
AAH!
C-CHE ROBA...
FLOP

CHE TI CADA UNA PATATA ADDOSSO!
BLINK
SHUUD
AHI!

CHE CI FATE QUI?! GUAI A VOI SE PROVOCATE ALTRI GUAI!
GUARDA CHE SIAMO QUI SOLO PER FARE ESPERIENZE DI VITA. NON NOTI COME SIAMO COMPITE E BEN EDUCATE?

OH, BE'... SIGH...

UH!

IH IH IH
CI VUOLE PAZIENZA...

GRUNT!
UMPF!

EHI, VOI DUE... PROVOCATE UN ALTRO TUMULTO IN MODO CHE IO E TAKA-CHAN POSSIAMO FUGGIRE SOLI SOLETTI!
OK, MA DOVRAI CAVARTELA DA SOLO, PER RIUSCIRE A FUGGIRE!

ECCO IL TUO TUMULTO.
THUMP
COSA SAREBBE QUESTO?

OH, E' UNO STRUMENTO UTILISSIMO.

TAKA-CHAN E' MIO!
GRRR
C-CO-SA...?
EH EH EH...
TUTUM TUTUM TUTUM

OGGI LO PORTERO' A CASA E PASSEREMO UNA NOTTE DOLCE E PASSIONALE SOLI SOLETTI!
COSI' DIVENTEREMO UNA COPPIA RICONOSCIUTA DA TUTTI!
DOOOOWING

INOLTRE, QUESTA VOLTA HO BEN DUE DEE DALLA MIA PARTE!
BLINK

AH, SONO VENUTE ANCHE LORO!
CO-SA?!

SBUFF
EHI, COSA SIGNIFICA QUESTO CHIACCHIERICCIO D'INTESA?!
N-NORI-CHAN?!
AAH!

...E COSI', IN QUESTO CASO, COMBINANDO ALCUNI COLORI, SI POSSONO OTTENERE VARI...
...
...
HO COME L'IMPRES-SIONE...
L'IMPRES-SIONE DI CHE?
...CHE ERA DA MOLTO TEMPO CHE NON SEGUI-VAMO LE LEZIONI SEDUTI UNO ACCANTO ALL'AL-TRA IN QUESTO MODO...
AH... PUO' DARSI... ULTIMAMENTE SONO CAPI-TATE TANTE COSE...
...
NON SO IL PERCHE', MA MI SENTO RILASSA-TO...
HAI RAGIONE... ANCH'IO MI SENTO RI-LASSA-TA...
...

BUON-GIORNO!
CIAO!
EHILA'!
AH...
FRUSH
BUON-GIORNO.
BUON-GIORNO.
SEI ANCORA ARRABBIATA CON ME, HIBIKI?
NO, FIGURATI... DOPO QUEL CHE E' SUCCESSO, KRAEHE MI HA RACCONTATO COM'ERANO ANDATE VERAMENTE LE COSE...
CA-PISCO.

GRAB
ASPETTATE UN MOMENTO!
AAH!

PER CASO, ANCHE VOI MIRATE A TAKA-CHAN?!
MA KRAEHE... UNA VOLTA L'HAI BACIATO, NON E' VERO?
BOH...?
SMUUCK
P-PROPRIO PER NIENTE...
IH IH IH... CHE BELLO... L'HO BACIATO INDIRETTAMENTE... IH IH...
SE NON AVETE INTERESSE PER TAKA-CHAN, DOVETE OFFRIRMI LA VOSTRA COLLABORAZIONE!
OH, CAVOLI!

OH, TAKA-CHAN! OGGI FINALMENTE TI FARO' CAPIRE QUANTO TI AMO!

FLIP

OGGI E' IL MIO COMPLEANNO, E FARO' SI' CHE SIA UN GIORNO INDIMENTICABILE!

FLAP

FLOP

CHE FINE HA FATTO LA PROPOSTA DI PORTARMI NEL LORO MONDO?!

...UFFA!

CON CHE FACCIA SI SONO PERMESSE DI STABILIRSI IN QUESTO MONDO?!

FLIP

BLINK

TAKA-CHAN...

RATTLE

RATTLE

RATTLE

CASA SASUGA (PROVVISORIA)
SASUGA

TCHAK
TCHAK
TCHAK

ALLORA, LA COLAZIONE NON E' ANCORA PRONTA?!
TCHAK TCHAK
...

ECCOVELA!
SBLANG

MMM... MI PARE **COSI' COSI'**. DOVRESTI IMPEGNARTI DI PIU', SAI?
GNAM GNAM
...COME SAREBBE A DIRE...?

VADO ALL'ACCADEMIA!
FLOP
UH?!

STRANO... PERCHE' OGGI NON ATTACCA BRIGA CON ME?
FORSE E' STANCO.

MOKKE - CONTINUA

TU RIMANI ACCANTO A MIZUKI.
IO STARO' CON LA MIA VECCHIA.

MIZUKI E' ANCORA EMOTIVAMENTE INSTABILE.
PAPA'...

...CERCA DI ASTENERTI DAL RACCONTARLE DELLE STORIE SU SPIRITI E MOSTRI, PER FAVORE.
...

CI VEDIAMO ALLA FINE DEL MESE.

MI-
ZU-
KI...

GRAB

MENO MALE...
NON TI E' SUCCESSO NULLA...

SNIF

TUMP

SHI-
ZURU.

MIZUKI SI E' RISVE-GLIATA.
VA' A TRO-VARLA.

IN QUEL MOMENTO MI SONO TORNATE IN MENTE LE PAROLE CHE AVEVO PENSATO...
VOLEVO CHE RIMANESSE POSSEDUTA...

ASCOLTAMI, ORA.
PENSI CHE LE PERSONE RIESCANO AD AGIRE COSI' FACILMENTE, E REALIZZARE I PROPRI PROGETTI NON APPENA LI IMMAGINANO?

E' MOLTO DIFFICILE FARLO SENZA DEDICARSI OGNI GIORNO AL PERSEGUIMENTO DEL RISULTATO.
PUO' DARSI CHE TU ABBIA AGITO UN PO' IN RITARDO, EPPURE SEI RIUSCITA A PROTEGGERLA. E SAI PERCHE'?

PERCHE' TU DA **SEMPRE** DESIDERI PROTEGGERE MIZUKI.

E' STATA TOCCATA DALLO SPIRITO, MA SOLO SUPERFICIALMENTE...
SIGH SIGH

AAH!
AAH!
PLOC
PLOC
PLOC

AAAAAH!
MA CHE...?!

MI-ZU-KI!

MI-ZU-KI?!
LA MIA SO-REL-LINA E'...
LA MIA SOREL-LINA SI E'...

N-NON
E' NIEN-
TE...

MA
CO-
SA...?

FLIP

TOR-
NIAMO
A CA-
SA...

FLIP

?
C'ERA QUAL-CO-SA...?
BE'...
PUR-TROP-PO SI'...

UFF...

THUD
THUD
TAK
THUD

SO-RELLI-NA...?

EH?
AAH!

FLOP
FLOP

WOSH

FIUUUUUU

...SO-RELLINA?!

STAI BE-NE?
MI-ZUKI?
EH? SÌ...

MIZU-
KI...

DEVE
RIMANERE
POSSEDUTA
DA QUAL-
COSA...

...E' IL VENTO DI PRI-MA?!
AH!
FIUUU

OH!
C'E' LA MIA SO-REL-LINA!
SO-REL-LI-NA!
MI-ZU-KI...
FRUSH

NON CI SI DEVE MAI ABBANDONARE DI FRONTE ALLE NEGATIVITA'...
...PERCHE' POTREBBERO RICHIAMARNE ALTRE.

A CHIUNQUE PUO' CAPITARE DI ESSERE, PER COSI' DIRE, TENTATO DAL DEMONIO.
L'IMPORTANTE E' RIUSCIRE A RIMANERE CALMI E NON LASCIARSI INFLUENZARE DA ESSO, IN MOMENTI DEL GENERE.

PAT

* VEDI ENCICLOPEDIA DEI MOSTRI GIAPPONESI DI SHIGERU MIZUKI. KB

IN UN ATTIMO DI DISTRAZIONE LA NEGATIVITA' E' ENTRATA IN TE.

...EH?
MUF...

C'ERA UNA VOLTA...
PUF...
...UNA FAMIGLIA DI SAMURAI, A EDO, CHE VIVEVA MISERAMENTE IN UNA CASA POPOLARE, SCAMPATA ALL'INCENDIO DIVAMPATO PROPRIO LI'.

UN GIORNO LA MOGLIE GUARDO' I RESTI DELL'INCENDIO, FUMANDO SULLA VERANDA AL PIANO TERRA.
NON RIUSCIVANO ANCORA A RICOSTRUIRE LA CASA, E IL LUOGO DEVASTATO DAL FUOCO SI ERA TRASFORMATO IN UN TERRENO PIENO DI CESPUGLI. IN QUEL MOMENTO SOFFIO' IL VENTO AUTUNNALE.

ALLORA, TRA I CESPUGLI, APPARVE UN VECCHIO DAI CAPELLI BIANCHI.
L'UOMO SI AVVICINO' A LEI, APPOGGIANDOSI A UN BASTONE E RIDENDO.

SEI TU, SHIZURU?
FRUP
CHE C'E'?
NON STAVI DANDO UNA MANO A CHITOSE?
IO...
SONO TRISTE...
NON HO IL DIRITTO DI RIMPROVERARE MIZUKI.
ANCH'IO POCO FA HO PENSATO UNA COSA TERRIBILE, PROPRIO COME LEI.

SE RIMARRA' POSSEDUTA DA QUALCOSA...
...E FARA' UNA BRUTTA ESPERIENZA, FORSE IMPARERA' A...

AH!

QUESTO VENTO... E'... GIALLO...
FIUUUUUU

HA DETTO DELLE COSE BRUTTE, ANCHE SE PER SCHERZO...
NONOSTANTE LA NONNA SIA COSI' GENTILE CON LEI...
...E ORA STIA SOFFRENDO...
FIUUUUUUU
DEVE RIMANERE POSSEDUTA DA QUALCHE SPIRITO...

SIGH SIGH
COSA TI E' SUCCES-SO?
LA SOREL-LINA MI HA PIC-CHIA-TO...

A-HA.
BE', ALLO-RA...
SOB SOB

DOV'E' SHIZU-RU?

SCIAF

AH...
AHIAAAA!

MA CO-SA...?!

MI-ZUKI! HAI DETTO UNA CO-SA...
...TER-RIBI-LE!

TE NE RENDI CON-TO?!

QUANDO C'E' LA MAMMA, ANCHE MIZUKI SI COMPORTA DIVERSAMENTE.

SENTI...

SE LA NONNA NON GUARISCE...
LA MAMMA RESTERA' CON NOI UN PO' DI PIU'...?
IH IH IH...

POTEVA VENIRE ANCHE IL PAPA'...
TORNERO' A TROVARVI INSIEME A LUI FRA NON MOLTO.

OGGI PREPARERO' IO LA CENA.
FAI QUALCOSA COL CURRY?!

...SO CUCINARE ANCHE ALTRI PIATTI.
VOGLIO IL CURRY! PREFERISCO IL CURRY!

IH IH IH!

SONO CONTENTA CHE SIA VENUTA LA MAMMA!
ANCH'IO!

UFFA!
MIZUKI E' UNA STUPIDA!

OH, DIMENTICAVO!
CHITOSE HA DETTO CHE VERRA' A TROVARE LA NONNA DOMANI.

VERRA' LA MAMMA?
GIA'!

CERCA DI RILASSARTI E RIMANI CORICATA.

TI RINGRAZIO.
POSSO RIMANERE QUI PER TUTTA QUESTA SETTIMANA.

PERCHE' MI ANNOIAVO.
LA NONNA HA DETTO CHE POTEVA GIOCARE CON ME.
E' NATURALE CHE DICA COSI'. LA NONNA E' MOLTO GENTILE, LO SAI.

COMUNQUE SIA, FINCHE' LEI NON SARA' GUARITA, DOVRAI AVERE PIU' PAZIENZA.
HAI CAPITO?
...

TI ARRABBI SEMPRE.

COSA?!
SEI UNA ARRABBIOSA, SORELLINA!

TAP TAP TAP TAP
MIZUKI!

GRRRRR

UGH!
MIZU-
KI!

VLAP

ORA
STO
MEGLIO.
MIZUKI,
PER ME,
E' COME
UNA ME-
DICINA.

PERCHE'
SEI AN-
DATA
DALLA
NONNA?

MA CHE CO-S'HA?
SEMBRA CHE IL RAF-FREDDORE SIA PEG-GIORATO.

SPERO TANTO CHE GUARI-SCA PRE-STO.

AH AH AH AH AH!

COSA STAI FACENDO?
MIKE E' CATTIVA!
HA CATTURATO UN PASSERO E LO STAVA PER MANGIARE! LA STO SGRIDANDO!

MA E' PUR SEMPRE UN GATTO! NON C'E' MOLTO DA FARE...
AHIA!

BUAAH!
MI HA GRAFFIATO!

TE LO MERITI... LE HAI DATO TROPPO FASTIDIO!
SIGH...

PIUTTOSTO, CERCA DI NON GRIDARE TROPPO.
LO SAI CHE LA NONNA NON SI SENTE MOLTO BENE.

ANCHE QUI IN CAMPAGNA CI SONO TANTI SPIRITI...
...MA SECONDO IL NONNO, NON C'E' DA PREOCCUPARSI TROPPO, PERCHE' LORO SANNO COME COMPORTARSI NEI CONFRONTI DEGLI UMANI.

QUELLI DELLA CITTA' SONO TALMENTE PERICOLOSI...
...CHE NON CI SI PUO' DISTRARRE UN ATTIMO.

MA SE CI DISTRAESSIMO TROPPO SOLO PERCHE' SIAMO IN CAMPAGNA, SAREBBE COME STARE IN CITTA'!
AH AH AH AH AH

NON SI FA, MIKE!

HAI CAPITO?!
ALLORA?!

C'E' UN SOLO MODO...
SALTA SU, MIZUKI!
MI PORTI SULLA SCHIENA?
SI'. COSI' MI TERRAI CALDO!

AH AH AH AH AH

DA QUANDO SI E' TRASFERITA QUI, MIZUKI E' SEMPRE ALLEGRA.
あんず

NONNA, HAI FREDDO? TI SENTI BENE?
OH, NON PREOCCUPARTI...

MA ULTIMAMENTE TOSSISCI SPESSO...
...
DEVI STARE ATTENTA!

NONNA, TIENI...
NO, NON PREOCCUPARTI!
TIENILA ADDOSSO TU!

LA NONNA SI METTERÀ LA MIA GIACCA.
RESTA COPERTA, MIZUKI.

E TU, NONNO?

INCO-
MINCIA
A TIRA-
RE IL
VENTO.
SNIF

SU,
COPRITI,
MIZUKI!

BISOGNA
FARE ATTEN-
ZIONE A NON
LASCIARSI
TOCCARE DA
UN VENTO
CATTIVO.

UN
VEN-
TO
CATTI-
VO?
GIA'.

CI
SONO
VARI
TIPI DI
VENTO.
NE ESISTE
ANCHE UNO
CHE PORTA
LA NEGATIVI-
TA'... CIOE'
UN'ENERGIA
NON MOLTO
POSITIVA PER
LE PERSONE.

COMUNQUE
SIA, LA NEGA-
TIVITA' TENDE
A INFILTRARSI
APPROFIT-
TANDO DEI
MOMENTI DI
DISTRAZIONE.
STATE
MOLTO
ATTEN-
TE.

COUGH
COUGH

QUALCHE ANNO PRIMA...

AH AH AH AH

MIZUKI!

Takatoshi Kumakura
MOKKE
#22 TOORIKAZE

GNAM

SPLOSH
L'ACQUA E' BASSA, QUELL'ESSERE NON POTRA'...
ROARRR
ARRIVA!

BASH
DOBBIAMO ARRIVARE ALLA TERRAFERMA IL PIU' PRESTO POSSIBILE! NON POSSIAMO NASCONDERCI IN MARE APERTO!
AAAH! AAAH!
SMETTILA DI SCHIAMAZZARE, E REMA!
SPLASH SPLASH
ROARRR
SIAMO A TERRA! CORRIAMO!
DOVE CI HA TRASCINATO, PROFESSORE?
SPLASH
IL CAPITANO SONO IO! MOSASAURO O NO, SE CI ATTACCASSERO ORA NON AVREMMO SCAMPO!
SULLA TERRAFERMA NON SAREMO COMUNQUE AL SICURO! CI SARANNO MOLTI ESSERI BEN PIU' FEROCI DEL MOSASAURO!

AAAAH!
AAH!
SPLASH
SPLASH

SPLASH!
AH... AIU-TOOO! AAH!

C'E' UN ALTRO SOPRAV-VISSU-TO!
QUELLI SONO **QUET-ZALCOATLUS**, I PIU' GRANDI DINOSAURI VO-LANTI! NON TI AGITARE, O TI SCAMBIERANNO PER UN PESCE!

AAH!

KRUNCH!

CRA
CRA
CRA
CRA

...PERCHE' NON RICONOSCEVO LE COSTELLAZIONI NEL CIELO NOTTURNO!
ANCH'IO HO AVUTO PAURA, IERI SERA...

LE STELLE MUTANO IL LORO CORSO CON IL PASSARE DEGLI ANNI... LE LORO POSIZIONI SI SPOSTANO GRADUALMENTE...

LE COSTELLAZIONI...?

...SIAMO STATI RISUCCHIATI NEL MONDO DEI GOMBESSA... E' COSI'?

SPIEGATI MEGLIO! SE IL DS-1 E' STATO RISUCCHIATO DAL BLUE HOLE...
...FORSE ANCHE NOI...

DOVE SIAMO ADESSO?

SULLA NAVE PARLAVI DEL MONDO DI SESSANTACINQUE MILIONI DI ANNI FA... CHARLEY...!
FRUSP

CRAA

CRAA

C'E' QUALCOSA DI STRANO IN QUESTO MARE! IL SOLE E IL PROFUMO DELL'ARIA SONO COMPLETAMENTE DIVERSI!

IO SONO CRESCIUTA NEI MARI TRA L'AFRICA E L'ARCIPELAGO DELLE COMORE!

SE SAI QUALCOSA PERCHE' NON LO DICI ANCHE A NOI, DOTTORE?

SIAMO SALVI! C'E' UN'ISOLA!
NON E' UN'ISOLA. GIUDICANDO DALLA POSIZIONE DEL SOLE DEL MATTINO, LA TERRA E' SITUATA A OVEST...
...DEVE ESSERE L'AFRICA.

ALLORA DOVE CI TROVIAMO, PROFESSORE?
GNAM GNAM

NON PUO' ESSERNE SICURO...

CHE
CAL-
DO!
...
CRAA
CRAA

FLASH!
RUMBLE
IL BLUE HOLE... IL TUNNEL CHE CONDUCE AL MONDO DI SESSANTA-CINQUE MILIONI DI ANNI FA!
RUMBLE

PER-
CHE'?!

NO!

RUMBLE RUMBLE RUMBLE
SE ACCERTIAMO CHE IN QUEL BLUE HOLE SI NASCONDANO I PREZIOSI CELACANTI, ANCHE LA FONDAZIONE DI RICERCA AUTORIZZERA' IL NOSTRO PIANO DI RICERCHE.
RUMBLE
IN TAL CASO, INVII IL MIO GRUPPO DI RICERCA...

SARO' IO A DIRIGERE LA SPEDIZIONE.
N-NON E' POSSIBILE!

RUMBLE
LA RICERCA DEVE AVERE CARATTERE **SCIENTIFICO.** NON TENTEREMO DI DIMOSTRARE LA TUA PAZZESCA IPOTESI.
RUMBLE
SE RENDERAI PUBBLICHE LE TUE TEORIE ATTIRERAI L'ATTENZIONE DEI MASS-MEDIA, MA SARAI **ESPULSO** DALL'UNIVERSITA'.
INTENDI CONTINUARE LE TUE RICERCHE OCEANICHE, GIUSTO?

RUMBLE RUMBLE
UGH...
QUANDO OTTERREMO QUALCHE RISULTATO POSITIVO, SARAI IL PRIMO A SAPERLO!

...SONO SICURO. ERANO UN PLESIOSAURO E UN MOSASAURO, RETTILI MARINI APPARTENENTI AL CRETACEO!

FLASH

NON SONO ESPERTO IN PALEONTOLOGIA COME LEI, MA LI HO VISTI CON I MIEI OCCHI INSIEME AL CAPITANO FOSSE E GAIA.

CAPISCO CHE NON SIA FACILE CREDERMI...

RUMBLE RUMBLE RUMBLE RUMBLE

STAI DICENDO CHE QUEGLI ESSERI SONO GIUNTI ATTRAVERSO IL BLUE HOLE...?!

SPLISH

NON HO MAI VISTO UN MARE COSI' SCURO... MI DA' I BRIVIDI!

AGGRAPPATEVI AL GOMMONE E NON LASCIATELO PER NESSUNA RAGIONE!

IO... L'HO GIA' VISTO... NEI MIEI INCUBI!

DUMP

MMM...

C'E' QUALCOSA DI STRANO... E' APPENA PASSATO MEZZOGIOR-NO, MA IL CIELO E' SCURO CO-ME AL TRA-MONTO...
...E FA TROP-PO CALDO!

E' VERO, L'ACQUA E' CALDA COME UNA SORGEN-TE TER-MALE... PFUH!

LA CRO-NOS STA AFFON-DANDO!

AG-
GRAP-
PATI A
ME!

A-AIU-
TO!

NON LO SO...
SEMBRA CHE
SIAMO STATI
INGHIOTTITI DA
UN VORTICE.

SEMBRA QUASI
UN MER STROEM
NORVEGESE... UN
GIGANTESCO VOR-
TICE A FORMA DI
IMBUTO CHE TRA-
SCINA LE NAVI
VERSO IL FONDO
DEL MARE!

DOVE
SONO
GLI AL-
TRI? CHE
DIAVOLO
E' SUC-
CESSO?

SPLASH!
BASH!
BASH!
SALI, GAIA!
C-CAPI-TANO! CAPITA-NO FOSS!

SPLASH
FIUUUUUUUUU...
ROARRRR

MA... COSA SUC-CE-DE?
AAAH!

RRRRZZ

Yukinobu Hoshino

BLUE HOLE

EPISODIO 2
ALLA DERIVA

TRHUM
CRR
CRR
CRR

DOPOTUTTO, STANOTTE...
...BABBO NATALE ESISTE DAVVERO!
ADELINA!
SCUSAMI PER AVERTI TRATTATO COME UNA BAMBINA!
SPERO CHE MI PERDONERAI.
PERCHE' NON MI RACCONTI DI QUANDO HAI INCONTRATO BABBO NATALE?

ADELINA!
BUON NATALE!
COSA?
L'HO DETTO ANCHE AI RIBELLI!
SI'... BUON NATALE...
ANCHE SE ERA TERRORIZZATA DAGLI SPARI...?
SUL SERIO?
...HA DETTO COSI'!
"OGGI E' LA VIGILIA DI NATALE!"...
E' VERO! HA FATTO UNA PREDICA AI RIBELLI.
E' STATO UN MIRACOLO!
E' VERO...
DIREI CHE SIAMO SALVI PER MIRACOLO!
DOPO AVERCI VISTO COSI' CONCIATI CON UN CARICO DI GIOCATTOLI, I RIBELLI CI HANNO LASCIATO ANDARE!

TUMP
TUMP
TUMP
TUMP

ADELINA!

<TI STAVAMO ASPETTANDO!>
<E' COSI'! TI ASPETTIAMO DA SEMPRE!>
ASPETTATE... IO... NON SONO QUELLO CHE PENSATE...
NO...
<SARA' LUI IL VERO BABBO NATALE...?>
<STA SANGUINANDO.>
<FORSE E' CADUTO DAL CIELO.>
...
TUMP TUMP
<MI DISPIACE...>
<...MA NON HO ALCUN REGALO... PER VOI.>

<VI HANNO GIA' DATO I VOSTRI REGALI?>

<COME...? NON SONO ANCORA ARRIVATI?>

FORSE QUEI RIBELLI...

...NO... DEVONO ESSERE TORNATI... ALLA BASE...

* I TESTI TRA < > SONO IN LINGUA STRANIERA. KB

THUMP

!
CLANK CLANK
?!
...A-DE-LI-NA!
UH... EHI...

ACC...

ANCHE SE FOSSE SOLO CONTRO TUTTI, NON SI FAREBBE MAI BATTERE DAI RIBELLI!
ROOO
NON AVER PAURA! CE LA FARA' ANCHE STAVOLTA!
NON PREOCCUPARTI PER LUI! SE L'E' SEMPRE CAVATA, ANCHE NELLE SITUAZIONI PIU' DISPERATE!
SSSSSH
?!
MA COSA...?
CRRR CRRR
BOOM
E' INCREDIBILE... CI HANNO PRECEDUTO...
!

...MORIRAI!
EHI!
TI SPARERANNO!
E SE TI COLPISCONO...
PAT PAT
ADELINA... HAI PAURA...?
FRIP
...ANCH'IO HO PAURA.
GIA'...
...HAI CAPITO...?
...PER FARE LA COSA PIU' GIUSTA...
MA IN MOMENTI SIMILI E' NECESSARIO CONCENTRARSI...
CLICK

MA QUANTI SONO?
SBAM
PORC...!

GORDON! BAKER! RISPONDETE!
RATATATATA
DOVE STIAMO ANDANDO?
NON STIAMO TORNANDO ALLA BASE...
...STUPIDA!
STIAMO ANDANDO AL CAMPO PROFUGHI, E' OVVIO!
ACCELERA AL MASSIMO, BAKER!
OK! TENETEVI FORTE!

VROOM
!
TUMP TUMP
EHI, GOR-DON!
DOVE STIA-MO ANDAN-DO?
EH? E' GIA' NOT-TE?!
SIA-MO IN RI-TAR-DO?
TUMP TUMP
!
ZITTA! SIAMO CIR-CON-DATI!
COME TEME-VO, CI HANNO TESO UN'IM-BOSCA-TA.

...CERCA DI DIVENTARLO LEI STESSA.

SE AVESSE VISSUTO FINORA SOLO PER ESSERE SCELTA COME AMBASCIATORE VOLONTARIO, IN UN GIORNO COSI' IMPORTANTE PER LEI...

...ERA ANCHE LEI TRA I BAMBINI CHE HAI SALVATO.
FORSE...

E POI, ANCHE SE LO SAPESSIMO PER CERTO...
CHE NE SO? NON LI POSSO RICORDARE TUTTI...

MAMMA...

MMM... PAPA'...

E'
IL MIO LAVORO.
FZZSCH
...

PERCHE' QUESTO MASSACRO... PROPRIO OGGI...?
CHE CRUDELTA'...!

NON HAI PAURA DI ME, VERO?

FORZA... ANDIAMO!

GORDON...

PERO'... MI DISPIACE...
...NON HO REGALI PER TE.

DOBBIAMO TORNARE SUBITO ALLA BASE E RIFERIRLO AGLI ALTRI.
TORNARE INDIETRO?
E' OVVIO! NON POSSIAMO ANDARE AL CAMPO PROFUGHI DOPO UNO SCONTRO CON I RIBELLI!

NOI... CREDEVAMO CHE QUESTA RAGAZZA FOSSE SOLO NATA IN QUESTO PAESE...
...MA CRESCIUTA NELLA BAMBAGIA, SENZA CONOSCERE ALCUN CONFLITTO.

GIA'... MA FORSE CI SIAMO SBAGLIATI.

LA SUA PAURA E' STRANA...

CREDO CHE CONOSCA IL TERRORE DI UNA GUERRA VERA.

GORDON... QUANDO BEVI, DICI SPESSO...

...CHE HAI SALVATO MOLTI BAMBINI FERITI...
...NELLA TUA VITA!

SI E' ADDORMENTATA?

SI'!

TA TA TA TA

RA TA TA TA TA TA TA

VROOOOO
RATATA
TSK!
SONO TROP-PI!
BA-KER! ENTRA NEL BO-SCO!
OK!
SKREE
RATATATATA

ADE...

...LI-NA...

EHI!

NON E' POSSIBILE... I RIBELLI?
NON ERANO TORNATI IN CITTA'?
TATATATA RATATATA
BAKER, RIESCI A GUIDARE?
FLOP FLOP
NON C'E' PROBLEMA... MA RISCHIAMO DI PERDERE IL CARICO!
STUPIDO! NON POSSIAMO PREOCCUPARCI DEI GIOCATTOLI!
VISTA LA SITUAZIONE, CI E' ANDATA BENE...

ANCHE SE IL PAPA' E LA MAMMA NON CI SONO PIU'...

...BABBO NATALE ESISTE!

IO...

...L'HO VISTO.

OH, QUANTO E' CARINA!

TUMP TUMP

M-MA STA PARLANDO SERIAMENTE?

TUMP

COME DICEVO, E' UNA SEMPLICE MOCCIOSA!

BLOW

UH?

UNA BOMBA!

AL CAMPO PROFUGHI CI SONO UN SACCO DI RAGAZZINI CHE NON HANNO I GENITORI.
COSA PENSERANNO SE TI PRESENTI DAVANTI A LORO VESTITA IN QUESTO MODO?
GLI DARAI SOLO LA CONFERMA CHE BABBO NATALE NON ESISTE!

TSK!
INVECE... ESISTE DAVVERO!

SPLIFFF
EHI, EHI!

FLAP

SCUSAMI SE NON HO UNA FACCIA SIMPATICA!
SONO UN SOLDATO DELLE MISSIONI DI PACE DELLA NATO E DELLE NAZIONI UNITE, E PER TUTTO L'ANNO SPARO CON L'M16 E PROCURO SOLO DOLORE!
MI E' UN PO' DIFFICILE FARE UN SORRISO DA SANTARELLINO!

SE QUESTO FOSSE UN PAESE MUSULMANO O BUDDISTA, IL NATALE SAREBBE UN GIORNO QUALSIASI!
ESATTO! MA QUESTO E' UN PAESE CRISTIANO! QUINDI ADEGUATI!
TUMP TUMP
CREDI DI COMPORTARTI DA ADULTO?
E TU CREDI CHE IL TUO COMPORTAMENTO SIA ADATTO A UNA MOCCIOSA DELLA TUA ETA'?

INNANZI TUTTO, FARE REGALI VESTENDOSI DA BABBO NATALE E' COMPITO DEI GENITORI PER I PROPRI FIGLI!

GOOOOOM

GOR-DON... IL TUO UMORE TRASPARE CHIARA-MENTE...
BLA BLA
GOOOOOM
GOOOOOM
ZITTO! SONO FATTO COSI'!

FRIP
!

SBAAAM
TOMA-HAWK!

GOR-DON... NON PUOI FARE UN'E-SPRES-SIONE PIU' SIMPATI-CA?
SE I BAMBINI VEDESSERO UN BABBO NATALE COSI' MUSONE SAREBBERO SOLO PIU' TRISTI.

CONSIDERATELO UN REGALO DI NATALE DA PARTE DEL VOSTRO SUPERIORE, CHE NON HA ANCORA INTENZIONE DI ANDARE IN PENSIONE.

VEDRETE, SARA' DIVERTENTE!

SMILE SMILE

OH.

AH, BE'.

ALLORA.

IDIOTA!

PAT

VROOOOO

TUMP TUMP

CAPORALE PATRIOT BAKER!
SERGENTE JAKE GORDON!
COME VEDETE, L'ELICOTTERO DA TRASPORTO E' DISTRUTTO.
NESSUNO DI VOI DUE E' DI SERVIZIO OGGI, VERO?
CAMBIATEVI IMMEDIATAMENTE E ACCOMPAGNATE LA SIGNORINA ADELINA!
FLAP
NON SCHERZIAMO! PERCHE' DOVREI FARE IL DAMERINO DA COMPAGNIA DI QUESTA MOCCIOSA?
!
NO! VOGLIO ESSERE IO LA RENNA!
MA CHE DIAVOLO STAI DICENDO?!
UH UH
...

COME E' POSSIBILE CHE UNA MOCCIOSA VESTITA DA BAMBOLOTTO SIA L'AMBASCIATORE?
ADELINA KRASNICE, 13 ANNI, AMERICANA.
RISPONDI ALLA MIA DOMANDA!
A DIRE IL VERO, SEMBRA CHE SI SIA GIA' LAUREATA, MALGRADO LA GIOVANE ETA'.
DAVVERO? ALLORA E' UNA RAGAZZA PRODIGIO!
INOLTRE, E' NATA IN QUESTO PAESE.
CAPISCO... E' PROPRIO ADATTA ALL'INCARICO DI AMBASCIATORE VOLONTARIO.
TSK! ANCHE SE E' NATA QUI, HA CONDOTTO UNA VITA PIUTTOSTO AGIATA, A DIFFERENZA DEI MONELLI CHE VIVONO NEL CAMPO PROFUGHI... NON E' COSI'?
IN FIN DEI CONTI, E' SOLO UN GESTO EGOISTA PER LA SODDISFAZIONE PERSONALE DI UNA RAGAZZINA RICCA E VIZIATA! NON POSSO PERDERE TEMPO DIETRO A LEI.
CLANK
CLANK
EHI, ASPETTA!
GRAB

BUON NATALE!
UNO, DUE, TRE... TUTTI INSIEME!
BU...
BUON NATALE...
A QUANTO PARE GLI ADDOBBI DELL'ELICOTTERO SI SONO IMPIGLIATI NEL ROTORE DI CODA.
E'... E' ASSURDO!

RUMB

OH?

OOH?

CRAAAACH
CRASH
CLANK
CLANK
TZANK

LUI ARRIVA ALL'ULTIMO MOMENTO E VUOLE FARSI PASSARE PER UN SANTO?
EHI, GORDON!
CLAC
RAT TAT TAT TAT TAT TAT TAT TAT TAT!
SEI PROPRIO UN RAGAZZINO!
MA IN FONDO TI CAPISCO!
KA-BUM!
YEAH!
EH?
BOOM
MA CHE?
...NON CI POSSO CREDERE!
ROOOOAR
AAAAAAH!

WHUP WHUP
WHUP WH

OH, ECCOLO!
CHI E'?
NON LO SAI?!
SEMBRA CHE CI SIA UN AMBASCIATORE VOLONTARIO DELL'ONU A BORDO.
WHUP
WHUP
WHUP
WHUP
BE'...
...COSA E' VENUTO A FARE?
OGGI E' LA VIGILIA, GIUSTO?
DICONO CHE VOGLIA DISTRIBUIRE DEI REGALI AI BAMBINI DEL CAMPO PROFUGHI.
WHUP
WHUP
WHUP
WHUP
SI FERMERA' ALLA NOSTRA BASE PER IL RIFORNIMENTO DI CARBURANTE...
...QUINDI DOBBIAMO ACCOGLIERLO FORMALMENTE. ORDINI DEL COLONNELLO.
...TSK! NON MI PIACE.
COSA?
UH?
COS'E' QUELLO?

EHI, BAKER! COS'E' TUTTA QUELL'AGITAZIONE?
NON SO... FORSE STA ARRIVANDO QUALCHE AUTORITA'.
SE ARRIVASSE UN NUOVO COLONNELLO AL POSTO DI BLUE, GLI DAREI IL BENVENUTO CON TUTTI GLI ONORI!
EHI, GORDON! SST! GUARDA!
OH... NON PREOCCUPARTI, NON PUO' SENTIRMI A QUESTA DISTANZA.
PERO' DICONO CHE ABBIA ORECCHIE DAPPERTUTTO, E CHE RIESCA A CAPTARE PERFINO IL RESPIRO DEI RIBELLI.
E' SOLO UNA VOCE CHE HA MESSO IN GIRO PER DARSI DELLE ARIE!

Kenichi Muraeda

JINGLE BELL ARMY

24 DICEMBRE 2003,
UN PAESE DELL'EUROPA DELL'EST

BASE DEL REPARTO AMERICANO DEL PKF,
LE FORZE DI PACE DELL'ONU

ASCOLTA, **GORDON!** OGGI E' LA VIGILIA DI NATALE... PERCHE' NON FESTEGGIAMO TUTTI INSIEME? CAPITA SOLO UNA VOLTA ALL'ANNO!

FESTEGGIARE LA VIGILIA?! NON SIAMO PIU' DEI MOCCIOSI!

BLA BLA BLA